2
CACCIA AL DRAGO
J. H. BRENNAN
alla corte di re artù
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

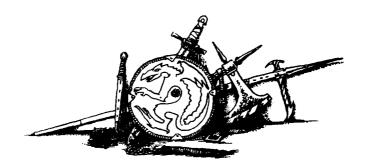
Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata..

CACCIA AL DRAGO

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Flavio Gregori

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:
Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

Pezzi d'Argento:
(10 = 1 Pezzo d'Oro)

Oggetti rimasti dalle precedenti avventure:

FORMULE MAGICHE

BAI	NIC
BEN	MIG
RIDE	INVISIBILITÀ
DAD	DITO DI FUOCO
AVIS	PALLA DI FUOCO

Villaggio di Stonemarten

24
61
52
44
50
39
48
28
79
89

ENTRI NEL
VILLAGGIO
QUI

N
O
E
S

57
30
34
54
60
38
72
41
63
51
45
43
33
69
74

IL MAGO MERLINO

Pronto? C'è qualcuno? Mi senti? Stai leggendo? Bene, tieni aperto il libro, continua a leggere.
Sto parlando dentro una conchiglia. Se qualcuno mi vede penserà che sono impazzito, ma non importa, la gente non capisce niente di magia. Se sei un mago anche tu, prendi una conchiglia così possiamo parlare più comodamente. Non sei un mago? Non fa niente, continua a leggere, tanto quello che stai leggendo non è mica un libro... ah, ah! è inutile che tenti di chiuderlo, o di metterlo via: quel libro *è in realtà un incantesimo*, che io ho scritto e ho fatto arrivare fino a te. È un incantesimo a rete: mentre tu te ne stai lì a leggere tranquillamente, pagina dopo pagina, l'incantesimo ti avvolge pian piano la mente; e quando hai finito io tiro su la rete e ti porto nel mio tempo, qui a Camelot. Credo che in fondo ti piacerà: io vivo ai tempi di re Artù e della Tavola Rotonda, qui ci sono cavalieri, orchi, principesse, castelli, tornei, audaci imprese... ma non è per questo che voglio portarti qui, non sono mica una guida turistica.
Il fatto è che abbiamo qualche problemino con i draghi. È solo una sciocchezza, vedrai che sistemeremo tutto in un attimo, il fatto è che sono vecchio e ho bisogno di una mano. Allora, d'accordo? Per arrivare qui basta che tu continui a leggere, tutto qua. Nel giro di poche pagine l'incantesimo farà effetto. Non è difficile.
Ah, dimenticavo. Quando arriverai qui da me dovrai cambiare identità: sarai Pip, figlio adottivo di un fattore di nome John e di sua moglie Miriam, detta

Mary. Negli ultimi tempi la vita di Pip è trascorsa senza grossi avvenimenti, ma ora sta per cambiare tutto.
Dovrai portare con te due dadi. Normali dadi a sei facce, di quelli con i puntini. Puoi anche averne uno solo, ma due è meglio. Se poi non ne hai neanche uno, usa quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Facendo scorrere rapidamente le pagine, e fermandoti a caso, puoi rimediare «una gettata di dadi». Inoltre avrai bisogno di un pezzo di carta, qualcosa per scrivere e una gomma. Questo è tutto quello che ti serve. Anzi, procurati subito queste cose, così possiamo cominciare.

MINACCE SU AVALON

Era sempre una brutta storia quando pioveva in agosto, specialmente nelle prime due settimane. I vecchi guardavano il cielo plumbeo e borbottavano con la faccia scura: «Se piove in agosto la prima settimana, il prossimo anno ci sarà una grana». E chiunque li sentisse non poteva fare a meno di borbottare la seconda parte del proverbio: «E se la pioggia continuerà, tutta la pace se ne andrà».
Insomma, per farla breve, l'anno precedente aveva piovuto proprio nella prima settimana. E anche nella seconda. E nella terza. E nella quarta. E pioveva ancora a settembre inoltrato. A questo punto la gente non ne poteva più di sentire i vecchi borbottare sempre lo stesso ritornello. Naturalmente tutti erano molto nervosi, perché sapevano che un piovoso inizio d'agosto significava un'ottima stagione di riproduzione per i draghi; il che a sua volta significava un'invasione di quei mostri sputafuoco nell'anno successivo, appena le bestiacce raggiungevano l'età adulta. I Cavalieri della Tavola Rotonda facevano naturalmente di tutto per far fronte a questa piaga, ma se accadeva che le nidiate fossero numerose, era tutto inutile. E in questo caso i draghi imperversavano in lungo e in largo, davano fuoco ai tetti di paglia, divoravano il bestiame, terrorizzavano i villaggi e rapivano le fanciulle.
Ma non era tutto. L'agosto precedente, che è quello di cui stiamo parlando, c'erano stati anche dei Brutti Segni, oltre alla pioggia. O per lo meno così sostenevano i vecchi. Un fulmine aveva colpito la quercia dei

Un fulmine aveva colpito la quercia dei Druidi

Druidi nel Parco di Glastonbury ben due volte di seguito, durante una tempesta violentissima.
«Tutti sanno che il fulmine non colpisce mai due volte nello stesso punto» borbottavano i vecchi con la faccia scura. «Questo sì che è un Brutto Segno».
Poi c'era stata la storia del becchino che, non si sa come, era finito nella fossa da lui stesso scavata. Era successo che, all'arrivo del corteo funebre con la bara, non si era trovata più la fossa: soltanto una lieve rientranza piena di terra smossa e, sotto, lo sfortunato becchino, ormai morto da far concorrenza ai clienti. L'inchiesta aveva dichiarato che si era trattato di un incidente, un cedimento del terreno provocato dalle abbondanti piogge. Ma i vecchi non la pensavano così.
«Il vecchio Silas» borbottavano con la faccia scura, riferendosi al defunto becchino, «non avrebbe mai commesso un errore del genere. Questo sì che è un Brutto Segno».
E così si era continuato per tutto quell'agosto piovoso: una violenta grandinata aveva causato dei solchi profondi nel campo del fattore Gabriel ed aveva ucciso cinque pecore; fra le mucche che fornivano il latte ai monaci dell'Abbazia, era nato un vitello a due teste; il falco preferito di re Artù aveva rotto i lacci che lo tenevano legato ed era volato via verso sud. Non fu visto mai più.
E una volta tanto si rivelò che i vecchi avevano avuto ragione. L'anno seguente fu assolutamente terribile. Da tutte le parti del reame spuntavano i draghi, giovani, freschi e rigogliosi, e man mano che i poveri cavalieri li uccidevano continuavano ad apparirne degli altri. Ma il peggio doveva ancora venire. L'invasione

di draghi si poteva spiegare facilmente con la buona stagione riproduttiva provocata dall'agosto di piogge. I Brutti Segni invece indicavano qualcos'altro. I vecchi aspettavano con pazienza e annuivano con la faccia scura ogni volta che sentivano dei danni provocati dai draghi. «Ma il peggio deve ancora venire» dicevano. «Vedrete, vedrete».

E il peggio venne in giugno, in una splendida giornata senza nuvole che prometteva un'estate lunga e calda. Quella mattina era arrivata, del tutto inaspettata, fin sotto le porte di Camelot una carrozza che portava le insegne ecclesiastiche. Bisogna dire però che aveva un'aria di fretta tutt'altro che ecclesiastica: ne balzò fuori un messaggero dal florido aspetto, che chiese immediata udienza presso il re in nome di Sua Eminenza l'Arcivescovo di Canterbury. Naturalmente fu subito ammesso alla reale presenza, e nonostante una certa tendenza all'ampollosità riuscì a catturare l'attenzione di Artù già con le primissime parole che pronunciò: «Maestà, un Drago di Ottone è scappato dall'Inferno».

Naturalmente non si può dire che ciò fosse propriamente vero. I Draghi di Ottone erano estremamente rari ad Avalon - come del resto in qualsiasi altro posto - ed era in corso una annosa controversia sulla loro origine. Gli uomini di chiesa reputavano che fossero allevati all'Inferno, e lo affermavano dogmaticamente tutte le volte che se ne parlava. Ma l'origine infernale dei Draghi di Ottone non era mai stata provata in maniera scientifica, pertanto molti erano dell'opinione che quelle bestie provenissero da qualche altra parte. La verità era invece che nessuno lo sapeva, nemmeno i vecchi che pensavano di saperla lunga su

tutto. Quello che invece *sapevano* tutti era che i Draghi di Ottone erano una gran brutta storia.

A questo punto sarebbe forse opportuno fare due chiacchiere sull'argomento «draghi», dal momento che non tutti hanno molta familiarità con questa specie. Il drago comune, quello che si accoppia in agosto, quando piove, è un rettile dalla pelle a squame grigie e dal dorso rialzato che pesa intorno alle sei tonnellate e che misura press'a poco cinque metri. Ce ne sono due varietà principali, quelli che camminano a quattro zampe, tutte munite di unghioni, e quelli che si muovono appoggiati sulle due zampe posteriori e fanno uso delle due anteriori più corte come fossero delle braccia. Quest'ultimo tipo, che di solito è più intelligente, ha gli unghioni solo sulle zampe posteriori. Quelle anteriori si sono evolute in una sorta di mano. Ambedue le varietà sono di indole cattiva e aggressiva, e sono molto difficili da uccidere a causa delle pesanti squame che fungono da armatura. Ambedue sono carnivore, il che spiega il bestiame divorato e probabilmente anche le fanciulle scomparse. Ed entrambe hanno la singolare abitudine di mangiare il fogliame degli alberi di castagno durante la prima ora e un quarto dopo l'alba. La faccenda delle foglie di castagno non ha niente a che fare con la fame. Le foglie mangiate in questo lasso di tempo non scendono per il canale alimentare normale (che non si apre prima di due ore dopo il risveglio), ma vanno invece a finire in un secondo stomaco posto un po' più in basso di quello che il rettile usa per digerire il cibo. Qui, in questo secondo stomaco, le foglie vengono convertite in strati di humus che a sua volta, stimolato dal calore del corpo del drago, produce una grande quantità di

gas metano.
Il metano, come tutti sanno, è altamente infiammabile. Quello che invece forse non si sa è che all'età di quattro mesi i draghi sviluppano delle formazioni cristalline sui denti superiori, e un sottile rivestimento metallico su quelli inferiori. Il risultato di tutto ciò è che, ogni volta che i draghi chiudono di colpo la mascella, si produce una scintilla. Questa fa incendiare il flusso quasi continuo di gas metano che esce dal secondo stomaco, creando il famoso respiro di fuoco dei draghi che, come si sa, è la caratteristica distintiva della specie.
I draghi sono in tutto e per tutto delle creature straordinarie, ma i Draghi di Ottone li fanno sembrare, in confronto, delle autentiche mammole. Ci sono state soltanto cinque apparizioni confermate di Draghi di Ottone nella storia dell'umanità: due in Asia, una in Europa, una in Spagna e una a Londra, prima che i Romani se ne andassero. In ognuna di queste circostanze i danni arrecati furono enormi: tre quarti di Londra furono devastati e bruciati dalla furia del drago, e ben diciassette legioni vennero spazzate via prima che quella creatura consumasse stupidamente tutta la birra di un grande silos per affogare poi, ubriaca fradicia, nelle acque del Tamigi.
Se la storia naturale dei draghi comuni è relativamente ben conosciuta, nessuno ha la più pallida idea del luogo di provenienza dei Draghi di Ottone, di quali leggi governino le loro improvvise apparizioni e di come ci si possa sbarazzare di loro.
È tipico per un Drago di Ottone apparire sulla terra di punto in bianco, seminare panico e distruzione per mesi o addirittura anni e poi semplicemente sparire.

«Un Drago di Ottone?» esclamò re Artù

La storia del drago affogato a Londra è l'unica eccezione. Nessuno è riuscito mai ad ucciderne uno, né cavaliere né semplice popolano. Una probabile ragione di quest'impotenza degli uomini è che i Draghi di Ottone siano magici. Non c'è perciò da meravigliarsi che la Chiesa li ritenga fuggiti dall'Inferno.
«Un Drago di Ottone?» esclamò re Artù.
«Fuggito dall'Inferno» confermò cupamente l'inviato dell'Arcivescovo.
A questa affermazione la tensione repressa della corte esplose con violenza e tutti iniziarono a parlare, a svenire, a correre, a urlare, a cercare di nascondersi chissà dove... un pandemonio. Re Artù dovette aspettare parecchio prima che l'ordine fosse ristabilito. Poi poté ascoltare il resto della storia.
In primo luogo, non c'era alcun dubbio che il mostro fosse proprio un Drago di Ottone. Sebbene fosse una rarità, non era difficile identificare questa specie: intanto i Draghi di Ottone sono grossi il doppio dei soliti draghi e le loro squame non sono grigie ma di ottone lucente, che manda bagliori e riflessi alla luce del sole. Secondo, la magia: i Draghi di Ottone sono stati sempre ritenuti capaci di ogni sorta di miracolo, compresa la facoltà di parlare. Nessuno, in realtà, ha mai sentito parlare un Drago di Ottone e gli stessi presunti "miracoli" si sono limitati ad una sequela di apparizioni e sparizioni fulminee, senza che mai nessuno potesse dire da dove venisse e dove se ne andasse. Ma probabilmente questo era più che sufficiente per parlare di magia.
Il primo avvistamento del bestione era stato fatto in una foresta vicina a Winchester, dove il Drago sembrava divertirsi a demolire la casa di un boscaiolo. Ma

chi lo vide aveva bevuto parecchio quel giorno, cosicché a questa storia non si diede molto credito, sebbene i miseri resti della casa devastata fossero una testimonianza tangibile.
Il Drago poi si fece vedere dalle parti della Cornovaglia (ma resta un mistero il fatto che re Artù, che laggiù ha molti parenti, non ne avesse mai sentito parlare). Parecchi pescatori, spingendosi al largo per la pesca quotidiana, lo avevano visto arrampicarsi sulla parete di una scogliera. Dal momento che questi erano sobri, come tutti i marinai, fu loro creduto. Ma un manipolo di soldati, spedito in perlustrazione, non poté scovare neanche una minima traccia del passaggio del drago.
Ci fu poi quella che potrebbe considerarsi una terza apparizione del drago, nel nord, dove *qualcosa* (che nessuno però seppe descrivere con precisione) aveva devastato alcuni tratti dei resti del Vallo di Adriano, la lunga muraglia costruita dai Romani per prevenire le invasioni degli avidi Scozzesi, desiderosi di andare a sud a vendere whisky.
L'incursione più tremenda il drago l'aveva fatta al Monastero di Cerne Abbas, antica sede di cultura e sapienza dominata dal rozzo ritratto di un gigante scolpito sul fianco della collina, nei tempi preistorici. Proprio da questa collina si era avvicinato il Drago di Ottone: i superstiti giurarono che il bestione era grande quanto un castello, che aveva occhi delle dimensioni di una zuppiera e che la sua fiamma era lunga più di cento metri. Il terreno sobbalzava ai suoi pesantissimi passi e il suo ruggito era come un formidabile tuono. E così via - il tutto enormemente esagerato senza dubbio, come sempre succede in queste circostanze -

ma rimaneva il fatto che Cerne Abbas non esisteva più. Le mura erano state completamente demolite, come da migliaia di arieti da guerra, le travi e i sostegni di legno bruciati ed inceneriti. Tutti i tappeti, le stuoie, le tende e persino la preziosissima biblioteca, contenente rotoli di papiro, manoscritti, pergamene rarissime, tutto in fumo. Il Priore era morto bruciato, nel tentativo di salvare la preziosa reliquia del Crocifisso che i frati veneravano nella cappella. Centosettantotto frati rimasero intrappolati nelle macerie, mandrie di buoi e mucche e greggi interi di pecore e montoni furono rubati. Addirittura il giardino dietro la cucina del monastero era rimasto sepolto sotto i cumuli del puteolente sterco del Drago, che a differenza del normale concime uccide tutte le piante.
Da questa catastrofe si salvarono soltanto due giovani frati, che erano stati spediti venti chilometri lontano a farsi una camminata di penitenza per aver parlato in chiesa, il che dimostra come non sempre convenga essere continuamente buoni. L'unico oggetto prezioso a restare intatto fu una vetrata raffigurante il Santo Graal. Dal momento che la vetrata avrebbe dovuto rompersi più facilmente d'ogni altra cosa in quel trambusto, il fatto che fosse ancora intera fu considerato una conferma che la distruzione era opera del Demonio, poiché il Diavolo è incapace anche di sfiorare una cosa così santa.
La catastrofe, comunque, era di proporzioni inimmaginabili e non c'era dubbio che ci fosse di mezzo un Drago di Ottone. Sebbene i due sopravvissuti non l'avessero visto, il bestione fu notato (a distanza di sicurezza) da non meno di ottanta pellegrini giunti da Londra per adorare la reliquia che era poi stata la

causa della morte del Priore. Quando lo seppe l'Arcivescovo, ebbe una reazione facile da immaginare: si sfogò con tale veemenza che uno dei rappresentanti dell'amministrazione della chiesa si lasciò sfuggire che avrebbe preferito trovarsi faccia a faccia con il drago, piuttosto che con l'alto prelato. Ma l'Arcivescovo non era uno sciocco: era ben consapevole che se un Drago di Ottone era libero di scorazzare a quel modo si doveva fare qualcosa. E subito. Così, appena si riprese dallo scatto di collera, mandò un inviato a Camelot; quello stesso inviato che abbiamo visto riferire questa triste vicenda a re Artù.
Il re, che è tra quelli convinti che i Draghi di Ottone siano esseri magici, spedì a sua volta un suo messaggero al mago Merlino.

PROLOGO

Apri gli occhi e ti senti come ubriaco: delle luci guizzano e lampeggiano come impazzite. È come se tu fossi caduto in un enorme caleidoscopio; variopinti colori brillano e danzano in delicati disegni ed arzigogoli. Ti fa male la guancia destra, come se qualcuno ti avesse schiaffeggiato.

«Vieni, vieni. Non c'è tempo da perdere».

Un vecchio dalla barba bianca è chino su di te. Porta un cappello a punta un po' di traverso. Dietro a lui il miscuglio di colori forma un arcobaleno.

«Cosa?» chiedi, istupidito.

«Dai, Pip» ti risponde con aria di rimprovero, «forza, andiamo! E non far finta di non riconoscermi. Sai chi sono, no? Sono Merlino. Capito? Prova a dire: "Merlino"».

«Merlino . . » gli fai eco, con un'espressione stupita.

«Ecco, Merlino. Bene, benissimo. Stiamo facendo progressi. E tu sei Pip» ti dice, puntandoti un dito ossuto sul petto: «Io Merlino, tu Pip».

«Io Pip, tu Merlino» ripeti, sentendoti un po' stupido. Ti alzi in piedi: sei nel più strano posto che ti sia mai capitato di vedere, una caverna di cristallo purissimo. Stalattiti di cristallo pendono dal soffitto, stalagmiti di cristallo s'innalzano dal pavimento, i muri stessi sono di cristallo grezzo, non lavorato, come pure il pavimento. Tu finora dormivi su un lastrone rettangolare, anche questo di cristallo. La grotta è ben illuminata dalle torce: non sapresti indovinare quante sono, perché ognuna si riflette più volte nel cristallo ed è impossibile contarle tutte. Giri lentamente la testa: pezzi

«Io, Merlino» dice con aria solenne

di cristallo sono stati lavorati ad intaglio: tavolini, sedie, e persino quello che sembra vagamente un trono di cristallo su un palco di cristallo. Anche gli armadietti e le ceste sono cristalline, cosicché è possibile vederne i contenuti.

«Merlino? Sei tu?»

«Sì, sì» borbotta spazientito il vecchio, «sono io. Senti, c'è il rischio che mi riducano la pensione. Una bruttissima faccenda. Sei sveglio?»

Accenni di sì col capo, ma sei ancora catturato dagli abbagli della grotta.

Merlino ti legge negli occhi: «Ah, la mia caverna. Interessante, vero? C'è stata pochissima gente qui, sai. Ci ho portato Attila l'Unno una volta, ma quello si è messo a rompermi i mobili. Non invito la gente qui, adesso. La uso solo per le magie. Sai, il cristallo focalizza e concentra le energie della terra e così le magie riescono più facili. Adesso sei sveglio?»

Annuisci ancora, ma in realtà non sei proprio a posto.

«Beh» continua Merlino, «ora sei qui, ed è meglio che ti dica subito qual è il problema. Un Drago di Ottone. Ecco il problema. Ha spazzato via un intero monastero, con i frati e tutto il resto. Probabilmente se lo meritavano. Neanch'io posso vedere i frati; strisciano per i chiostri a perder tempo invece di far qualcosa di utile. Ma l'Arcivescovo si è seccato e il re vuol tenerselo buono. Insomma, la mia povera pensione è in pericolo se non facciamo qualcosa. Anzi, se *tu,* Pip, non fai qualcosa. È proprio un lavoro per combattenti, per qualcuno che sappia far fuori i Draghi di Ottone. Sai farli fuori, non è vero?»

Scuoti la testa: «No, io no».

«Non importa. Non ci vuole molto. Il trucco con i

Draghi di Ottone è farli fuori prima che loro facciano fuori te. È semplice. Tutto qui. A parte il problema dell'Ingresso, naturalmente».
«L'Ingresso?» chiedi, confuso.
«Sì, l'Ingresso. Mica sarai uno di quegli idioti che credono che i Draghi di Ottone vengono dall'Inferno, no?»
«No» rispondi risolutamente, anche se in realtà non hai la più pallida idea di cosa sia l'Ingresso.
«Bene. I Draghi di Ottone non vengono dall'Inferno ma dal Regno Spettrale dei Morti. Tutti, senza eccezione. Il Regno Spettrale dei Morti è quello che si potrebbe dire il loro *habitat naturale*, ed è un habitat davvero brutto. Ma questa è un'altra faccenda. Dunque, quando c'è un Drago di Ottone che se ne va in giro per Avalon, o per qualsiasi altro posto sulla terra, allora ne consegue che uno degli Ingressi al Regno Spettrale dei Morti dev'essere aperto. Altrimenti i Draghi non potrebbero uscire, no? Così noi - cioe *tu* - dobbiamo, anzi devi, uccidere il Drago e poi chiudere l'Ingresso. Ma se lasciamo, anzi, lasci aperto l'Ingresso, lo sa il Cielo che cosa ne uscirà ancora. I Draghi di Ottone non sono certamente la cosa peggiore che si trova nel Regno Spettrale dei Morti. È per questo che lo chiamano "spettrale". Allora, adesso, vai e sistema tutto quest'imbroglio. Io corro a Camelot per riferire al re che il caso è praticamente risolto».
«Un momento!» protesti.
Merlino solleva una mano ossuta: «Hai ragione, hai ragione. Hai bisogno dei PUNTI DI VITA. Nel mio tempo non puoi far molto senza i PUNTI DI VITA. Giusto. Adesso tira i dadi: due in una volta, o uno due volte, non importa».

Tiri i dadi mentre Merlino ti scruta attentamente.
«Ora somma i risultati: non puoi aver fatto meno di 2, né più di 12. Adesso *moltiplica il risultato per quattro.* Così ottieni i tuoi PUNTI DI VITA: scrivili, presto».
Merlino si guarda attorno con fare furtivo, come se fosse preoccupato di non farsi sentire da qualcuno, poi si avvicina e ti sussurra all'orecchio: «Se pensi di non averne abbastanza tira di nuovo. Puoi farlo fino a tre volte, se vuoi, e scegliere il risultato migliore. Più di tre non si può, perché se no si rovina l'incantesimo. Non vogliamo mica imbrogliare, no? Almeno fin quando la mia pensione è in pericolo!»
Merlino si raddrizza e continua, ora a voce alta: «Adesso a combattere! Ho paura che avrai parecchio da fare, ma almeno non è così sanguinoso come nel vostro mondo. Non hai che da tirare i dadi, per te e per il tuo avversario. È davvero un giochetto: due dadi alla volta. Guarda, te lo spiego.
Primo: tira i dadi per vedere chi ha diritto al primo colpo. Tira per il tuo avversario, poi per te; devi farlo sempre, a meno di non essere preso di sorpresa. Se succede, ti sarà detto e non avrai problemi a capirlo.
Secondo: tira due dadi per colpire. Quando tiri per il *tuo* turno, allora devi fare più di 6, altrimenti vai a vuoto. Quando tiri per il tuo avversario, ti sarà detto volta per volta di quanto ha bisogno per colpirti; altrimenti l'avversario dovrà fare più di 6 anche lui. Tutti i punti superiori a 6 (o a quelli stabiliti per il tuo avversario) diventano un danno da sottrarre ai PUNTI DI VITA dell'avversario (o tuoi). Questo è il modo di combattere. Adesso sai come si procede per il combattimento a mani nude. Se hai delle armi, il danno per l'avversario sarà superiore; e se indossi

un'armatura il danno per te sarà ridotto. Siccome userai sia le armi che l'armatura ti basterà spesso un 4 per riuscire a colpire . . »

Questo particolare è interessante. Merlino, infatti, prende una cassa di legno da sotto una delle tavole di cristallo, la apre con cautela e ne tira fuori la più bella piccola spada che tu abbia mai visto . . .

Se hai letto *Il Castello di Tenebra* vai all'**1**. Altrimenti vai al **2**.

1

«E.J.!» esclami. «Ma tu hai tenuto E.J.!»

«Ciao, Pip» dice Excalibur Junior, la spada parlante che ti ha accompagnato nelle tue avventure nel *Castello di Tenebra*, e che ha giocato un ruolo essenziale nell'eliminare il malvagio Ansalom.

La ricomparsa di E.J. ti rende molto felice, perché questo significa che dovrai fare solo 4 ai dadi per colpire un nemico, quando la usi. In più, E.J. aggiunge 5 punti di danno oltre a quelli usciti quando il colpo va a bersaglio.

Meno felice ti rende il fatto che la spada è chiacchierona, anche troppo! Ma non hai altro da fare che rassegnarti, come l'altra volta.

Nel frattempo, Merlino tira fuori qualcos'altro dalla cassa: la giubba di pelle di drago che indossavi nella precedente avventura. Quando la porti, essa ti permette di sottrarre 4 punti al danno che l'avversario ti infligge.
Questi sono due elementi molto importanti, Pip: possono voler dire vita o morte nei tuoi combattimenti.
Ora vai al **3**.

2

«Questa» dice Merlino, «è Excalibur Junior. È una spada molto speciale. L'ho forgiata io stesso: è una copia perfetta della spada di re Artù, soltanto un po' più piccola. Inoltre è una spada parlante, a differenza di quella di re Artù. Parla tutto il tempo, senza smettere mai. Di' ciao a Pip, E.J.».
«Ciao, Pip» dice la spada, con tuo enorme stupore.
Con un po' di soggezione allunghi la mano e impugni la spada. È molto ben bilanciata, leggera ma potente.
«Accipicchia!» esclami, anche se l'espressione non era di quelle usate ai tempi di re Artù. Ma Merlino sembra aver capito lo stesso: «Accipicchia davvero, Pip. Quando usi questa spada, hai bisogno di fare solo 4 ai dadi per colpire l'avversario. Già, questa sì che è magia. Inoltre devi aggiungere altri 5 punti di danno per l'avversario, oltre a quelli indicati dal risultato ai dadi. Anche questa è una magia coi fiocchi».
Ora vai al **4**.

3

Se ti sei avventurato nel *Castello di Tenebra*, probabilmente hai portato con te alcuni oggetti utili: ti è concesso di tenerli adesso, ma ***soltanto se li hai davvero trovati nel Castello, e se li avevi ancora ad avventura completata.*** La lista seguente ti ricorderà quali cose erano nascoste nel *Castello di Tenebra. Non barare*, altrimenti infrangerai l'incantesimo!

1. GEMMA DELLA FORTUNA: ti permette di aggiungere o sottrarre 3 punti da ogni tiro di dadi che effettui.
2. MONETA DI RAME: è molto utile se affronti un gioco di azzardo, perché ti permette di barare e di vincere ad ogni giocata. Quante volte ti potrai trovare in queste circostanze è un altro paio di maniche, però . . .
3. L'ANELLO DEL FORMICOLIO CHE PORTAVA LO ZOMBI: finora nessuno ha mai scoperto cosa faccia un anello del formicolio, ma se non altro *sembra* essere magico, e può essere di qualche aiuto.
4. LA BACCHETTA DAI GLOBULI LUMINOSI DEL LABORATORIO DI ANSALOM: questo aggeggio lancia un verde globo luminoso che manda in trance il nemico, cosicché puoi colpirlo quattro volte consecutivamente prima che ti risponda. Devi tirare un dado per scoprire quanti globi ci sono nella bacchetta.
5. L'ANATRA MAGICA DEL DEMONE POETICO: ti libererà da ogni magia esercitata contro di te (o riguardo a te, in ogni circostanza). Ad esempio una palla di fuoco si spegnerà o una creatura

invisibile sarà per te visibile. Puoi usare l'anatra *una volta sola* nel corso di quest'avventura.

6. LA PERGAMENA DELLA SALUTE: questa è una formula che, se la leggi a voce alta, ti restituisce tutti i PUNTI DI VITA. La puoi usare *solo una volta* durante l'avventura.
7. LA PERGAMENA DEL TRASPORTO TELEPATICO: leggendo la formula ti ritroverai nel paragrafo precedente. Puoi usarla *una volta sola* in quest'avventura.
8. PERGAMENA DELLA MORTE: leggendo la formula potrai uccidere chiunque o qualunque cosa, te stesso incluso! Leggila e tira due dadi: se fai un doppio 6, un doppio 3 o un doppio 1, sei spacciato! Se fai qualsiasi altro punteggio, allora usa la formula contro il tuo avversario, per quanto forte sia.

NOTA: gli oggetti 6, 7 e 8 possono essere usati qui soltanto se non erano mai stati utilizzati nel *Castello di Tenebra.*

9. PERGAMENA IPNOTIZZANTE: devi tirare due dadi e fare più di 5 per poter leggere la formula. Se così accade, il tuo avversario cadrà in trance e tu potrai tranquillamente ignorarlo. Però *non* funziona con i Draghi.
10. PERGAMENA CON L'ANTIDOTO CONTRO I VELENI: puoi usarla per curarti da ogni veleno.
11. LA SFERA DI CRISTALLO DEL LABORATORIO DI ANSALOM: ora è rotta. Puoi portarla con te, ma non avrà alcun effetto.
12. I LAMPI FULMINANTI E LE PALLE DI FUOCO eventualmente avanzati dall'ultima tua

avventura possono essere aggiunti a quelli a tua disposizione in questa. Però funzioneranno un po' differentemente questa volta, come scoprirai.

13. Prendi fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati nel *Castello di Tenebra* e aggiungili a quelli di questa avventura.

Ora vai al **4**.

4

«È tutto?» chiedi con fare stupito.

«No» risponde Merlino, «certo che no. Non essere così impaziente. Qualche volta può essere che una creatura non sia poi così malvagia come sembra, e che non abbia nemmeno alcuna intenzione di attaccarti. Per scoprirlo devi tirare un dado per il tuo avversario ed un dado, ma per tre volte, per te. Se il tuo risultato è almeno una volta minore di quello dell'avversario, questo ha una **Reazione Amichevole** nei tuoi confronti; procedi come se avessi vinto un combattimento e continua tranquillo per la tua strada. Se le cose si mettono male, puoi cercare di recuperare alcuni PUNTI DI VITA con il **Dormire** (che puoi fare in ogni momento, eccetto che in combattimento). Non è però così semplice: tira un dado, e se fai 1, 2, 3 o 4 devi recarti nel *Mondo dei sogni,* in fondo al libro, dove potresti persino *perdere* PUNTI DI VITA anziché guadagnarli. Se invece fai 5 o 6 hai dormito bene e con profitto: tira nuovamente due dadi, il risultato equivarrà ai PUNTI DI VITA recuperati. È un po' un rischio, infatti, ma vedrai che sarai persino troppo oc-

cupato a lottare e combattere per pensare a dormire. Adesso hai bisogno delle armi e dell'equipaggiamento...».

«E delle magie» aggiungi prontamente, pensando in che faccenda sei andato a ficcarti.

«... ah le magie» conferma Merlino, «sì, sì, sì; non si va molto lontano con quei Draghi senza magie. Giusto; prendi questa». E da sotto i vestiti (questa volta di color blu-polvere, non il suo solito mantello bianco) tira fuori una pergamena e te la porge.

Srotoli la pergamena, che come tutte quelle di Merlino è fatta di una cartapecora di eccellente qualità, ma purtroppo macchiata qua e là. Speravi che fosse ***magica***, invece si tratta di una pergamena qualsiasi col tuo nome sopra. Guardi Merlino, perplesso: «Che cos'è?»

Il mago sembra imbarazzato e non ti guarda negli occhi: «È la tua lista della spesa. Giusto un paio di cosette di cui potresti aver bisogno...».

«Ma perché c'è il prezzo accanto?»

Merlino tossisce: «Temo che dovrai comprarti tutto l'equipaggiamento. Sai, il re mi vuole ridurre la pensione e non mi posso permettere il lusso di darti le cose gratis. Così devi comprartele».

«Ma non ho soldi!» protesti.

«Vero. Poteva essere davvero un problema, se non ci avessi già pensato». Apre una piccola cassa di cristallo e ne tira fuori due cubetti trasparenti che, visti da più vicino, si rivelano essere due dadi cristallini. «Dadi magici» ti spiega Merlino, «trasformano l'entusiasmo in denaro. Io non li posso usare, perché di entusiasmo non ne ho più molto da quando il re mi vuole diminuire la pensione... ma un giovane come te dev'esserne pieno!» Ti porge i dadi. «Tirali con forza».

Lista della spesa

Zainetto	1
Martello da falegname	1
Ascia	1
Fune (lunga 15m.)	2
Torce (alla dozzina)	1
Sacca per l'acqua	1
Tenda	10
Sacchi (ogni sei)	1/2
Lenzuolo	1
Lampada	2
Ampolletta per l'olio	1
Chiodi da scalatore (alla dozzina)	1/2
Ami da pesca (alla dozzina)	1
Arpa	5
Liuto	4
Bende (da 15 m.)	1/2
Coltello	1
Acciarino, pietra focaia ed esche	1/2
Paletti (alla dozzina)	1/2
Vestiti di ricambio	10
Scarpe di ricambio	5
Pergamene (al foglio)	1/2
Pennino ed inchiostro in polvere	1
Provviste di cibo (per 5 giorni)	5
Arnesi da cucina	10
Pozione magica (alla dozzina)	3

Non c'è altro da fare che tirare i dadi, Pip. Come i dadi toccano terra, ecco che esplodono in un silenzioso bagliore di luce dorata, ma prima dell'esplosione riesci a leggere il risultato. Tira i tuoi dadi per sapere qual è: ogni punto dei tuoi dadi rappresenta un Pezzo d'Oro (che equivale a sua volta a 10 Pezzi d'Argento). Mentre guardi sulla lista cosa comprare, Merlino tossisce ancora, per dirti: «Adesso le armi, ehm, e l'armatura . . .» tira fuori una seconda pergamena, «. . . ehm, ho paura che queste costino un po' di più . . .».

Armi ed Armatura

	Coefficiente di danno	Costo
Ascia da combattimento:	+4	20
Pugnale:	+2	5
Flagello:	+2	5
Martello:	+3	15
Mazza ferrata:	+4	20
Lancia	+5	40
Spada	+3	20
Cotta di Maglia di ferro:	−3	100
Giubba di pelle:	−2	50
Pettorale:	−4	120

Dai un'occhiata alle due liste e alzi lo sguardo verso Merlino, che è effettivamente un po' abbacchiato. Sarà decisamente una missione costosa, questa. Quel che

devi fare è spendere il tuo denaro nel modo più saggio possibile. Ricordati che i prezzi delle liste sono espressi in Pezzi d'Argento (10 Pezzi d'Argento = 1 Pezzo d'Oro).
Pensaci su un po': per esempio un'altra spada può essere molto utile quando E.J. si dimostra poco disposta a cooperare, oppure un'arma diversa può risultare vantaggiosa in certe circostanze dove la spada stessa è inefficace. Se i tuoi PUNTI DI VITA non sono molti, potrebbe essere vantaggioso comperare qualche pezzo d'armatura, anche se questa è molto costosa e ti resterebbe poco per altre cose altrettanto necessarie. Se ti sei già avventurato nei pericoli del *Castello di Tenebra* ed hai la magica giubba di pelle di drago, potresti indossare sopra un'altra protezione.
Non dimenticare neanche che dovrai viaggiare molto per andare a scovare questo drago scalmanato, e forse una provvista di cibo potrebbe essere una buona idea, a meno che tu non voglia vivere alla giornata di quello che offre la terra.
Dipende soltanto da te che cosa vuoi comprare: l'importante è che tu abbia il denaro per pagare. Annotati le spese e le cose che hai preso sul REGISTRO D'AVVENTURA: ricorda che potrai usare solo le cose che compaiono sul Registro, e niente imbrogli! Segnati anche il denaro che eventualmente ti è avanzato: non si sa mai, i soldi possono tornare comodi in un viaggio come questo.
«Bene, bene» dice Merlino, «tutto a posto, adesso? Se' pront' ragass'?» ti chiede, scivolando nell'uso del suo dialetto, impaziente com'è che tu ti metta in viaggio per fargli recuperare la pensione ...

«Credo, credo di sì» dici, incerto. «In realtà non so mica dove devo andare . . ».
«Ah non ti preoccupare. Ho seguito quello stupidotto di mostro nella mia sfera magica e so dove si è nascosto. Nella Caverna del Drago. È ovvio, no? Tutti loro si nascondono nella Caverna del Drago tra una razzia e l'altra. È un posto pieno di draghi di tutte le specie. Anche di draghette, naturalmente. Ma c'è soltanto *un* Drago di Ottone, che è poi quello che cerchi. Perciò non perdere tempo con gli altri, a meno che non ti attacchino loro; il che è quello che faranno».
«Ma non so come arrivarci a questa caverna» protesti.
«Non preoccuparti, ti darò una mappa».
«Ma mi hai detto che mi avresti insegnato le magie . . ».
«Magie!» sbotta Merlino, dandosi una manata sulla fronte. «Magie, sì le magie! Naturalmente, devo dirtele. Meno male che me l'hai ricordato: non dureresti un secondo là dentro senza magie».
Inciampando continuamente sullo strascico della sua tunica blu, Merlino si precipita (che impazienza!) verso uno scaffale di cristallo da cui tira fuori un enorme libro di pelle, dal titolo:

MAGIE PER PRINCIPIANTI

Inizia a scorrerlo rapidamente, finché ti dice: «Ecco qua! Non agitarti, prendi una matita e annotati questo:

Regole della magia

1ª Regola: tutte le formule che reciterai costeranno 3 PUNTI DI VITA, *che abbiano effetto o meno!*

2ª Regola: nessuna formula può essere recitata più di *tre* volte in un'avventura. Dopo questo numero la formula magica è esaurita, anche se non ha sortito effetto.

3ª Regola: nessuna formula avrà effetto se, tirando due dadi, non otterrai almeno 7.

Annuisci silenziosamente, annotando meticolosamente le Regole. Ti sembrano abbastanza semplici, ma giustamente protesti: «Ma non conosco neanche una formula!»

«Per forza! Se tu già le conoscessi non avresti da impararle. Adesso ti darò un libro di formule magiche. Non è questo, non preoccuparti. Sarebbe troppo pesante da trasportare. Uno piccolino che entri comodamente nel tuo zainetto. Ci sono poche formule, molto poche, ma ben selezionate. Se vuoi, puoi darci un'occhiata prima di partire».

Formula	**Effetto**
Brillante Armatura Impenetrabile (B.A.I. in breve)	Forma un alone luminoso e avvolgente attorno a chi la pronuncia. Questa luminosità ha la stessa funzione di un pettorale (4 punti in meno da ogni danno subito). Inoltre, tale effetto si può sommare a quello di ogni altra armatura (giubba di pelle di drago, pettorali ecc.).
Botta Esoterica Nullificante (B.E.N.)	Aggiunge 10 punti di danno a quelli già arrecati all'avversario (ottenuti ai dadi e grazie alle armi).

Rapida Ilarità Demenziale ed Esilarante (R.I.D.E.)

Provoca nell'avversario un accesso di riso irrefrenabile, che gli provoca la perdita di ben tre scontri nel combattimento.

Dardo di Attacco a Distanza (D.A.D)

Permette a chi la pronuncia di usare un dardo magico contro un nemico fuori portata. Il dardo non fallisce mai il bersaglio, se beninteso la formula viene recitata correttamente, e causa 10 punti di danno all'avversario. Un nemico che venga attaccato in questo modo non potrà rispondere, a meno che non abbia armi a lunga gittata, come lance o archi ecc.

Antidoto al Veleno Immunizzante e Sistematico (A.V.I.S.)

Se pronunciata prima di ricevere il veleno rende immuni dagli effetti di questo, qualunque sia il risultato ai dadi. Ma NON AGISCE *dopo* averlo ricevuto. Può essere utile prima di assaggiare qualche sostanza sconosciuta, che si teme pericolosa.

Neutralizzatore Immediato di Contrasto (N.I.C.)

Neutralizza gli effetti di un incantesimo (uno solo!) gettato su un *oggetto* (non su un essere vivente). È utile per aprire porte chiuse per magia, o casse, armadi ecc.

Moltiplicatore Istantaneo di Grandezza (M.I.G.)

Durante un combattimento dà la possibilità a colui che la pronuncia di muoversi con doppia velocità o di colpire DUE VOLTE di seguito in un solo scontro.

Formule Specialissime:

INVISIBILITÀ (I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.T.À.)

Può essere usata *una sola volta* in una avventura e costa 15 PUNTI DI VITA... Inoltre, si può recitare soltanto in determinati paragrafi (dove sarà indicato, perciò non sprecare inutilmente PUNTI DI VITA). L'effetto è di rendere chi la pronuncia completamente invisibile.

Dito di Fuoco

Provoca l'emissione istantanea dal tuo dito di un lampo fulminante, che infligge un danno di 10 PUNTI DI VITA al nemico. Questa

formula ti mette a disposizione in tutto dieci lampi fulminanti: una volta usata, non può più essere pronunciata.*

Palla di Fuoco Crea un'enorme palla infuocata nel palmo della tua mano, che puoi scagliare contro un nemico per infliggergli 75 punti di danno. Questa formula ti dà diritto a due palle di fuoco: una volta usata, non può più essere pronunciata. *

* Puoi però conservare i lampi fulminanti e le palle di fuoco che sono eventualmente avanzati per usarli nelle prossime avventure.

NOTA IMPORTANTISSIMA!

Eccetto che per l'INVISIBILITÀ, le formule possono essere pronunciate in tutti i paragrafi di questa avventura. È tuo compito annotare sul Registro d'avventura quali incantesimi hai già usato e quali puoi ancora usare. *È compito tuo anche ricordarti di pronunciare le formule!*

«Ecco» dice Merlino, «queste sono le formule magiche, i tuoi incantesimi. Puoi usare ciascuna solo per tre volte, a meno che tu non ne trovi delle altre, naturalmente. Succede talvolta, perciò tieni gli occhi ben aperti! Ma soprattutto ricordati bene le regole fondamentali: *non usare mai un incantesimo quando sei in fin di vita, altrimenti la perdita dei PUNTI DI VITA ti potrebbe uccidere del tutto*; tira i dadi per vedere se la formula ha avuto effetto. Se non l'ha avuto c'è ben poco da fare, se non rassegnarsi o provare un'altra volta. Ma ricorda: non più di tre volte. E quando hai pronunciato una formula, l'hai consumata, che abbia effetto o no: sono cose preziose le formule. Ecco perché non ci sono molti maghi in giro, è una professione frustrante, piena di trabocchetti, di problemi e di pericoli... come perdere la pensione! Adesso devi proprio partire, Pip. Ma prima lasciami ancora dire due cosette sull'ESPERIENZA. Ogni volta che vinci un combattimento o risolvi un enigma, guadagni 1 PUNTO DI ESPERIENZA: 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono ad 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE, che puoi aggiungere ai tuoi PUNTI DI VITA anche superando il valore di PUNTI DI VITA che avevi alla partenza. Puoi portarti dietro fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI nelle prossime avventure, da aggiungere ai PUNTI DI VITA ottenuti ai dadi».
Così dicendo, Merlino trae dalla fodera della sua tunica un documento di pergamena (sporco per l'usura, o forse di macchie di tè e di unto di cucina). «Finalmente!» esclama il mago. «La mappa! Questa è la copia di una mappa rara e molto antica, che io stesso ho trascritto. La copia, voglio dire, non la mappa. Mi raccomando: non perderla, altrimenti non saprai più dove

andare. Capito? Bene, qui è spiegato come arrivare alla Caverna del Drago. Mica lo sanno in tanti ... anzi credo di essere l'unico, o no, anche tu adesso sai il segreto. Allora preparati bene per il viaggio, segui attentamente la mappa. Quando sarai nella Caverna, però, temo che dovrai cavartela da solo. Nessuno è mai riuscito a disegnarne una piantina, perciò dovrai tu stesso trovare la via giusta là dentro. Per arrivarci, comunque, non perdere mai di vista questa».

Merlino, che (per quanto rimbambito dall'età) è sempre il più grande mago di Avalon, solleva il braccio in un gesto magico: lentamente, ma inesorabilmente, lui e tutta la sua caverna cristallina svaniscono completamente ...

Senti un colpetto alla schiena. Ti volti e davanti a te c'è Wanda la vagabonda, la tua mucca preferita del piccolo allevamento dei tuoi genitori adottivi, John e Mary. Se questa è Wanda la vagabonda, allora adesso ti trovi nel campo dietro la fattoria. E come ci sei arrivato? Solo Merlino saprebbe rispondere. Ai tuoi piedi, però, ci sono i diversi elementi dell'armatura, le varie armi e gli altri oggetti che hai comprato nella caverna di cristallo. In più, hai in mano una pergamena macchiata di tè, sulla quale c'è disegnata una mappa.

Mappa dei sentieri per la Caverna del Drago

N

O E

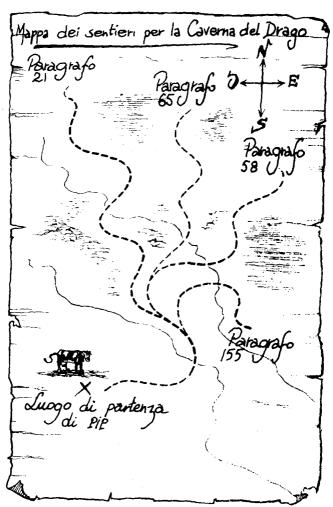
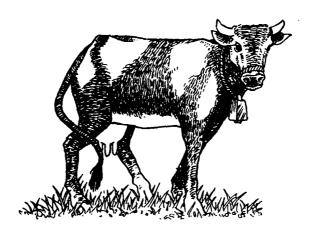
S

Paragrafo 21

Paragrafo 65

Paragrafo 58

Paragrafo 155

Luogo di partenza di PIP

È la mappa più strana che tu abbia mai visto in vita tua! Non somiglia per niente a quelle che stanno appese sui muri a scuola, per l'ora di geografia. Ci sono solo dei trattini che potrebbero essere delle strade (oppure no). Ci sono dei numeri corrispondenti ai paragrafi. E come faceva a sapere Merlino dove ti saresti trovato all'inizio di questa avventura? Anzi: nemmeno Merlino, visto che il mago ti ha appena detto che si tratta della copia di una mappa antica. E come ha fatto l'antico disegnatore a sapere dove tu, dopo tanti e tanti secoli, ti saresti trovato? Come faceva a sapere dell'esistenza di Wanda la vagabonda? Eppure sei proprio tu quello segnato con una X. E quella è

Wanda (beh, è un pochino più piccola, in realtà).
E questo è tutto quel che ti ha dato il mago. Segui la mappa e vai al paragrafo che si trova alla fine del sentiero (decidi tu quale via fare), dove scoprirai cosa sta per accaderti...

Non dimenticarti di prendere armi ed equipaggiamento! Anche il libro degli incantesimi!
Noterai che sulla carta non è indicata l'entrata alla Caverna del Drago. Forse perché è un segreto: ma dev'essere da qualche parte. Chissà, prova uno dei quattro paragrafi indicati. Non hai altro da fare che metterti in cammino; perché dovunque tu vada, Pip, adesso . . .

INIZIA L'AVVENTURA!

CACCIA AL DRAGO

5

Nella foresta ti sembra quasi di venire soffocato dagli alberi: dopo un po' il sentiero sparisce e devi aprirti come puoi una via tra gli arbusti, le erbe e i cespugli. Il cammino si fa sempre più difficile, sempre più confuso: ti sei perduto! Ti fermi un istante, perplesso. Non c'è nulla che possa aiutarti, perciò prendi l'unica soluzione possibile: tira due dadi per scoprire se c'è una via d'uscita.

Se fai 2-6 vai al **31**.

Se fai 7-12 vai al **17**.

6

Ti ha morso un ginocchio! Quella bestiolina selvaggia ti è saltata sulla gamba e ti ha affondato i suoi sporchi incisivi quasi fino all'osso. Il dolore è fortissimo. Se vuoi combattere contro questo mostriciattolo, devi togliere 2 punti da ogni tiro di dadi (a causa della lesione alla gamba).
Il Coniglio Bianco ha 25 PUNTI DI VITA, e denti da +3 di danno. Ha bisogno di fare solo più di 5 per colpire, finché combatte sotto il metro di altezza (cosa che fa, non è mica stupido!).
Se vuoi correr via, vai al **5**.
Se combatti e il Coniglio Bianco ti uccide, vai al **14**.
Se combatti e uccidi il Coniglio, hai la possibilità di andare al **65**; oppure all'**11**, a decidere di nuovo cosa fare (qui, naturalmente, troverai *un altro* Coniglio Bianco).

NOTA: Se, in qualsiasi momento del combattimento, il Coniglio Bianco ti colpisce per tre volte di fila, vai al **26**.

7

Se decidi di abbattere un albero, da usare come ponte per oltrepassare il baratro, vai al **35**.
Se decidi di usare la corda e i chiodi per scendere lungo la parete dell'abisso, vai al **27**.

8

Sei ancora perduto nella nebbia, Pip. Devi vagare per un po', prima di raggiungere il **42**.

9

Ti sembra di aver camminato per moltissimi chilometri: il villaggio è sempre in vista, ma neanche di un centimetro più vicino. Sei esausto e affamato, e decidi di fermarti a mangiare qualcosa dalle tue provviste. Lasci il sentiero e ti siedi sull'erba, con la schiena appoggiata ad un ceppo, vicino ad una macchia di arbusti. Non lontano c'è un chiaro ruscello, da cui bevi a volontà. Il villaggio è sempre laggiù, né più vicino né più lontano di prima.

Come apri il pacchetto delle provviste, ti senti chiamare da dietro: «Buon giorno, Vostro Onore».

Balzi in piedi, allunghi la mano per impugnare la spada ma ti fermi: dalla macchia è sbucato un omino piccolo, vestito di verde e marroncino. Ti sta guardando con occhi scuri, profondi e brillanti. Non ha armi con sé e le sue intenzioni non sembrano cattive.

«Che buone cosine di mangiare che noi abbiamo qui» esclama l'ometto, «un pezzettino o due faranno bene per un amico il quale lui non mangia da una settimana . . .».

Cosa fai: dividi il tuo pasto con l'omino affamato? Se sì, vai al **36**.

Oppure rispondi cortesemente che stai per compiere un lungo viaggio, e che hai bisogno di molto cibo per essere in forma? Se fai così, vai al **22**.

10

Un guizzo luminoso, un balenio luccicante: sei nel villaggio, Pip! Non ci sono dubbi, proprio dentro il villaggio, senza aver dovuto fare un solo passo in più. Che strano . . . Il villaggio è bello, piccolino ma grazio-

so: tante piccole casette, uno spiazzo erboso al centro, una chiesetta di pietra molto amena... non un'anima in giro. Non un essere *vivente*.
Sei su un fazzoletto di terra battuta, un po' fangosa e piena di solchi, come se venisse usata spesso. A nord-est, rispetto a te, c'è un lungo edificio; e ad est il più strano giardino che tu abbia mai visto: tutte le piante sembrano essere di pietra e da esse sono state ricavate statue di mostri. Oltre il giardino ci sono le case, dietro alle quali s'intravede la guglia del campanile. Il villaggio è completamente circondato da una massiccia e resistente palizzata, a prima vista molto difficile da scalare. A sud-est ci sono altre case e un alto muro di pietra. Vai ora alla mappa del villaggio, all'inizio del libro. Sei libero di esplorarlo come preferisci: vai dove vuoi (gli edifici e gli altri luoghi sono numerati, e ad ogni numero corrisponde un paragrafo di quest'avventura).
Ah, ancora una cosa, Pip... hai notato che non ci sono uscite?

11

Hai raggiunto una radura. Beh, meglio così, piuttosto che aprirsi faticosamente la via tra gli arbusti e il fitto sottobosco. Anche se qui non c'è molto da vedere: la radura è press'a poco circolare, ha un raggio di circa cinque, sei metri, con una grossa quercia proprio al centro. C'è anche un coniglio seduto su un cumulo di terra, che ti sta guardando con sospetto; tutto qui, a parte ancora alcune campanelle.
Cosa fai adesso? Ti siedi sotto la quercia per meditare un po'? Aspetta un minuto! È un Coniglio Bianco!

13 - *Oltre il misterioso cerchio si vede un villaggio*

Bianco! Come in *Alice nel paese delle meraviglie!* Ma non può essere un coniglio come quello, non può... Ma sì, certo che può! Questa è un'avventura magica, e non c'è niente di più magico di un Coniglio Bianco! Forse l'entrata del suo nascondiglio è anche l'entrata del Paese delle meraviglie... oppure dello Spettrale Regno dei Morti! Mah, può essere. Allora, cosa fai?
Se vuoi fare una chiacchierata col Coniglio, vai al **6.**
Se vuoi sederti un po' sotto l'albero, per pensare, vai al **46.**

12

Sì Pip, la magia dovrebbe funzionare. Sempre che tu la usi nel modo giusto! Continua al **23.**

13

E questo cos'è? Potrebbe essere un miraggio, ma oggi non fa poi così caldo. E poi un miraggio non si comporta a quel modo.
C'è come un bagliore nell'aria, davanti a te, un bagliore dal profilo chiaro e distinto, una vera e propria figura geometrica alta quasi due metri, larga più di uno. Sembra trattarsi di un'entrata, un'entrata lucente: dietro s'intravede un villaggio.
Entri direttamente? Allora vai al **10.**
Ci cammini intorno con cautela? Vai al **33.**

14

Apri gli occhi lentamente. Da qualche parte una orchestra nascosta suona il *Requiem* di Mozart. Tutt'intorno le pareti lucidissime della Caverna di Cristallo. Davanti a te, con un'espressione molto contrariata, c'è Merlino.

«Ti sei lasciato far fuori, eh?» ti rimbrotta. «Davvero penoso. Be', adesso dovrai cominciare daccapo e cercare di far meglio, se no non riavrò mai la mia pensione. Tira i dadi nello stesso modo che ti ho detto all'inizio, per ottenere il denaro che ti serve per com-

prare un po' di equipaggiamento. Poi torna alla mappa e riparti dal punto contrassegnato con la X». Con queste parole il mago sparisce nelle profondità della sua dimora, borbottando qualcosa a proposito dei giovani smidollati...

15

La scelta che hai fatto non va bene in questa circostanza. Torna al paragrafo da cui sei venuto, e scegli di nuovo. Però perdi l'iniziativa, e così il tuo avversario ha il primo colpo.

16

Ti trascini avanti, lasciandoti presto alle spalle la buia foresta. Il paesaggio è molto più gradevole adesso, ma dopo un po' entri in una profonda vallata. Prosegui e ti ritrovi avvolto in una nebbia che s'infittisce sempre più. Presto non vedi quasi più nulla, nemmeno la punta del tuo naso. Ti viene a mancare il senso dell'orientamento, in genere molto acuto, finché ti perdi del tutto.

Accidenti, Pip, ti sei perso! Non hai altra scelta che gettare due dadi per decidere che direzione prendere.

Da 2 a 4, vai al **5**.
Da 5 a 7, vai all'**8**.
Da 8 a 12, vai al **64**.

17

Mi spiace, ma sembra che tu ti sia perso di nuovo. Tira i dadi ancora una volta.

Da 2 a 6, vai al **73**.
Da 7 a 12, vai all'**82**.

18

Bene, forza: si salta! Raccogli le tue cose e fai qualche passo indietro, per prendere una lunga rincorsa. Respiri profondamente, tocchi ferro (per fortuna ce n'è tanto nel tuo equipaggiamento!) e ti metti a correre come un fulmine verso l'abisso. Tira due dadi per vedere se ce la fai a saltare dall'altra parte. Buona fortuna.

Se fai da 2 a 6, vai al **14**.
Se fai da 7 a 12, vai all'**85**.

19 - *L'uomo di pietra viene verso di te*

19

Qualcuno sta avanzando verso di te. Qualcuno molto GROSSO. Cammina in modo un po' buffo, ondeggiando di qua e di là, come se gli fosse difficile mantenere l'equilibrio. Deve pesare una tonnellata... infatti il terreno trema ad ogni suo passo. È di un colore strano, una specie di grigio ardesia.

Non ti va il suo aspetto, Pip, neanche un po'. Ti viene proprio contro. Santo cielo, non è un uomo, è... è un colosso, una statua mobile! Un gigante di pietra! E in mano ha un enorme spadone di pietra!

«Aspetta un secondo!» gli gridi. Ma il gigante non ti ascolta e continua ad avanzare e poi a volteggiare la spada.

Eh sì, Pip. Questo è un combattimento: non hai scampo e non puoi fuggire, per quanto amante della pace tu possa essere.

Uccidere o essere ucciso, questa è la regola adesso. Ma avranno effetto le tue armi contro un uomo di *pietra*? C'è solo un modo per saperlo.

Decidi di combattere con le tue armi? Vai al **15**.
Decidi di usare la magia? Vai al **12**.
Decidi di usare un'arma magica (come E.J.)? Vai al **32**.

20

Santo cielo, che puzza! Dall'odore è chiaro che si tratta di stalle, anche se hanno l'aria di non venir usate da anni. Le pareti divisorie sono crollate, e il fieno è tutto marcio. Dagli anelli alle pareti pendono dei finimenti di cuoio, ma è chiaro che andrebbero in pezzi se qualcuno tentasse di attaccarci un cavallo. Per fortuna tu non devi attaccarci nessun cavallo, anche perché qui cavalli non ce ne sono.

Se vuoi comunque dare un'occhiata in giro, vai al **71**. Altrimenti torna alla mappa del villaggio ed esplora qualche altro posto.

21

Mentre cammini verso nord-est la foresta si fa sempre più fitta: gli alberi sono uno vicino all'altro e hanno un aspetto minaccioso. Finalmente il sentiero arriva ad una spianata, ma ti accorgi subito che c'è un abisso che la taglia in due. Hmmmmm...
Cammini fino al bordo: l'abisso sprofonda con le sue pareti lisce come il marmo per almeno sessanta metri, sul fondo scorre un torrente impetuoso e mugghiante. La spaccatura sarà larga più o meno sei metri: forse ce la faresti a saltare dall'altra parte, con una lunga rincorsa. Però contro di te giocano la stanchezza e il peso delle armi e dell'equipaggiamento. Hmmmmmm... Facciamo un po' il conto di quello che hai con te.
Se hai una fune, chiodi da scalatore oppure un'ascia (anche da combattimento), vai al **7**.
Se tenti di saltare dall'altra parte, vai al **18**.
Se pensi invece di tornare nuovamente nella foresta, vai al **5**.

22

«Sicuro, non capisco bene del tutto..» esclama l'omino, per nulla offeso o irritato, «tu ti siedi semplicemente qui e ti sbafi quello buono pranzetto, mentre io mi siedo sulla radice e ti tengo compagnia per un poco».

Mentre mangi, ti viene in mente che forse l'uomo sa qualcosa del mistero del villaggio, perciò gli chiedi delle informazioni.
«Quello posto laggiù?» ti chiede. «Sicuro, non capisco bene, io stesso son stato là tanto e incontrato gente la più buona e simpatica in tutta Avalon. Lo chiamano Stonemarten».
«Ho camminato ore e ore per arrivarci, ma sembra non avvicinarsi mai» gli dici.
«E beh, è dura raggiungerlo così, sempre dritti. Ma se segui i miei consigli, ce la farai».
Segui il consiglio dell'omino? Vai al **29**.
Se preferisci continuare senza l'aiuto di nessuno, vai al **19**.

23

L'uomo di pietra ha 28 PUNTI DI VITA. È un po' lento di movimenti e perciò deve fare più di 8 per colpirti con la sua spada di pietra. Se questa riesce a colpirti, ti causerà 4 punti di danno in più.
Buona fortuna!
Se l'uomo di pietra ti uccide, vai al **14**.
Se riesci a ucciderlo, vai al **37**.

24

Non sei mai stato in una chiesa come questa, Pip; cioè, è una chiesa come le altre: c'è una navata con delle panche, un altare, un organo, un pulpito e tutto il resto, comprese le finestre di vetro sporco. Ma tutta la baracca è coperta di un fitto strato di polvere e ragnatele. Dappertutto. Come avanzi le ragnatele ti si appiccicano al volto e la polvere si solleva in dense nuvolette al tuo passaggio.

25 - *Ti trovi in un pianoro vulcanico*

Non sembra si tratti di una comunità molto religiosa, Pip.
Fai un passo avanti e
Piripooo . . .
Un tremendo rumore! L'organo della chiesa ha iniziato a suonare! Ti volti verso la fonte di quel suono tremendo e alzi gli occhi all'organo, ma le ragnatele formano una barriera impenetrabile alla tua vista.
Ahahahahahahahahahahahah!
Una risata maniacale risuona in tutto l'edificio, mentre il suono dell'organo cessa all'improvviso. Porti senza volere la mano all'elsa. Appena in tempo, perché sopra di te un tipo mascherato e coperto da un mantello fa roteare una lama splendente sul tuo capo.
«Attento!» ti grida, atterrando a pochi metri da te. «Stai bene attento al Fantasma della Chiesa!» Con queste parole allunga la sua spada verso di te.
È un combattimento, Pip, e non puoi sottrarti. Il Fantasma ha 30 PUNTI DI VITA ma non indossa alcuna armatura, perciò ogni volta che lo colpisci gli procuri un danno pieno. Per contro è molto bravo con la spada, ed ha perciò bisogno di fare solo 5 punti per colpirti. La spada arreca +3 di danno.
Se il Fantasma ti uccide, vai al **14**.
Se tu riesci a uccidere il Fantasma, vai all'**87**.

25

Sbuchi in un deserto vulcanico: tutt'attorno ci sono pianure di lava, distese di pietre distorte in forme grottesche, e un suolo increspato e pieno di buche su cui *è* difficilissimo camminare. Sei circondato da enormi rocce che s'innalzano con le loro lisce pareti per

centinaia di metri. Speriamo che tu non debba scalarle, Pip: anche se tu avessi un equipaggiamento adatto ci metteresti un anno.
È buio qui: le rocce sono così alte che impediscono alla luce di penetrare in questo deserto. Dovrebbe anche far freddo, ma la temperatura è in realtà quasi tropicale, forse a causa di qualche attività vulcanica al di sotto della crosta. Infatti c'è un acuto, insopportabile odore di zolfo, come se tu fossi piombato nel bel mezzo dell'inferno.
Vai avanti piano, con cautela, con le orecchie tese a percepire il più piccolo rumore. Il terreno è abbastanza duro e compatto, anche se in alcune zone si sbriciola sotto i piedi; di tanto in tanto un rumore subsonico fa tremare la terra sotto i tuoi piedi. Hai i nervi più tesi che mai.
Ora ci sono due vie davanti a te: una a nord e una a nord-est. Tutte le altre direzioni ti sono precluse, o dalle rocce a picco, o dalle pietre dalle forme contorte che sembrano essere state torturate.
Se decidi di andare a nord, continua al **62**.
Se preferisci andare a nord-est, continua all'**84**.

26

Sei stato avvelenato! Il terribile animaletto ha i denti avvelenati! Che disastro! Veloce, veloce, tira due dadi!
Se fai 2-4 continui al temuto **14**.
Se fai 5-8 sei naturalmente immune al veleno; torna al **6** e continua a combattere.
Se fai 9 il Coniglio è morto per una reazione di tipo allergico dovuta al fatto di averti morso troppe volte; vai al **6** e vedi cosa fare dopo aver ucciso il Coniglio.

Se fai 10-12 hai perso metà dei tuoi PUNTI DI VITA e sei svenuto. Quando ti riprendi, scopri che il Coniglio ti ha trascinato chissà come nella foresta e poi è svanito; continua al **5**.

27

Va bene, vediamo se ce la fai a compiere questa difficile scalata. La parete è molto liscia ed anche con la corda e i chiodi è un'impresa ardua. È così ardua che potresti addirittura ripensarci e lasciar perdere. Se fai così torna al **7** adesso per rifare la tua scelta. Ma se decidi di proseguire tira due dadi.
Se fai 2-8, vai al **49**.
Se fai 9-12, vai al **59**.

28

Lattuga, porri, cavoli, piselli, carote, spinaci, patate: tutto di pietra. Inoltre ci sono dei fiori, anch'essi evidentemente di pietra: rose, giacinti, rododendri, gigli, ranuncoli, bottoni d'oro e dalie. Ci dev'essere molto calcio nel terreno, qui. Queste statue mostruose non hanno un bell'aspetto, Pip. Enormi creature dalle lunghe zanne, dai petti pelosi e dagli artigli aguzzi: sono molto brutti. E sembrano quasi vivi, ci si aspetterebbe che da un momento all'altro si mettano a camminare. Infatti, laggiù ce n'è uno che *sembra proprio muoversi!* Un abbaglio, non c'è dubbio. Il terreno non è di pietra, è normale, come in ogni giardino. Però ci crescono piante di pietra. Che posto strano... perché mai uno coltiva piante di pietra e riempie questo giardino di mostruose statue che sembrano vive? Ma sei proprio sicuro che non si muovano? No, certo che no.

Tiri, per fare una prova, un cavolfiore e questo vien fuori con le radici e tutto il resto: anche questo di pietra, naturalmente. Ma non senti un po' di freddo? Ma adesso hai visto bene: quel mostro SI È MOSSO! Sta venendo contro di te, con gli artigli protesi e le fauci aperte!
Come un fulmine estrai la spada: ma non vuole venire fuori dal fodero. Corri, Pip, corri via! Ma le gambe non si muovono! Hai freddo, molto, molto freddo. Il mostro avanza ancora sulle sue gambe di pietra. Non puoi muovere un solo muscolo, hai freddo! Disperatamente cerchi di recitare una formula magica, un incantesimo che ti liberi da questa situazione, ma neanche le labbra ti si muovono!
Pip, stai diventando di pietra! Ecco cosa succede! Adesso il mostro è a soli cinque metri e spalanca le sue mandibole. Puoi tirare due dadi, Pip: presto, scopri se puoi uscire da questa brutta situazione.
Se fai 2-6, vai al **67**.
Se fai 7-10, vai al **70**.
Se fai 11-12, vai al **75**.

29

Non può essere vero! Eppure, caro Pip, lo è... hai seguito alla lettera le sue indicazioni e ti ritrovi di nuovo al punto di partenza, dove Wanda la vagabonda ti sta a guardare stupita.

Non c'è nient'altro da fare che riprendere la mappa e iniziare daccapo. Però già conosci un po' la via e perciò dovresti sapere come evitare i pericoli più grossi.

30

Sembrano i resti di una torre d'avvistamento, e devono essere piuttosto antichi: gran parte della torre è crollata e l'intera zona è coperta di pietre e calcinacci. Potresti girare a vuoto per sempre, Pip, col rischio di romperti una gamba inciampando su qualche pietra; perché, dunque, non tirare un paio di dadi per scoprire che cosa potrebbe accadere ad un eroe avventuroso in questo posto?
Se fai 2-6, vai all'**80**.
Se fai 7-12, vai all'**88**.

31

Ahi ahi, ti sei perso di nuovo. Tira i dadi un'altra volta.
Se fai 2-6, vai al **17**.
Se fai 7-12, vai al **73**.

32

Non è una cattiva scelta, Pip. Qui le armi magiche hanno effetto, ma dovrai sottrarre 4 punti da ogni danno inferto all'avversario.
Vai al **23**.

33

Il villaggio svanisce e la strada davanti a te si estende all'infinito. Ti volti, ma l'Entrata Splendente non c'è più; non c'è alcun motivo per tornare indietro, adesso, e non hai altro da fare che andare avanti.
Cammini finché ti reggono le gambe e il sole tramonta. Poi ti accampi dove puoi, dormi e ti svegli il giorno seguente (piove, se non lo sai...) al **125**.

34

Cosa ti è saltato in mente di esplorare questo luogo, Pip? È un cimitero! Sapevi che si trattava di un cimitero: potevi immaginare da cosa dipendeva tutta questa calma. Che diavolo ti aspetti di trovare in un cimitero?
Infatti, tutto quel che hai trovato sono soltanto tombe e pietre tombali. E ... oh, cielo! quella tomba è *aperta,* Pip, e ne esce una mano putrefatta che cerca di afferrarsi al bordo della fossa!
Corri al **91**, prima che il mostro ti catturi!

35

Tira due dadi.
Se fai 2-6, scopri che non c'è nessun albero che faccia al caso tuo qui intorno; torna al **21** e decidi cosa fare.
Se fai 7-12, continua all'**85**.

36

«Molto tantissimo gentile di parte tua» risponde l'omino, «io solo chiedevo, ma se tu inviti . . .». Sale sulla radice per trovare una posizione più confortevole e si mette a mangiare. Mangia con molto appetito e piuttosto voracemente per uno delle sue dimensioni. Nel frattempo guarda con insistenza i tuoi vestiti, la tua armatura e le tue armi. «Non me pare di sbagliare se capisco così: sei viandante, o uno avventuriero?»
Annuisci.
«E non l'ho capiuto dai tuoi vestiti? Andi alla Caverna del Drago, no?»
Gli dici dove sei diretto? Vai al **56**.
Oppure non gli riveli nulla? Vai al **22**.

37

Accidenti, che combattimento! Per un po' sembrava che proprio non ce la potessi fare, e invece! Una bella

dimostrazione di coraggio, di abilità, di determinazione. Ci metti poco tempo a riprenderti, per poi andare fino al **13**.

38

Sembra una casa di campagna come tutte le altre: muri bianchi, tetto di paglia; è addossata alla palizzata, come anche altre case che hai notato. Tuttavia entri, perché sei arrivato fin qui da così lontano e anche perché la porta è leggermente aperta ed entrare non è un problema.
La casa è deserta: abbastanza pulita e in ordine, con un curioso odore di muffa a ricordare che nessuno vi abita da anni. Ma qualcuno ci dev'essere pur vissuto una volta. Ci sono alcuni mobili, soprammobili su un caminetto, alle pareti quadri raffiguranti paesaggi. *C'è anche una porta sul retro!*

E se c'è una porta sul retro questo significa che c'è un'uscita attraverso la palizzata!

Se vuoi uscire dalla porta sul retro, vai al **92**.
Se vuoi invece fermarti a dare un'occhiata in giro, torna alla tua mappa di Stonemarten e fai un'esplorazione da qualche altra parte.

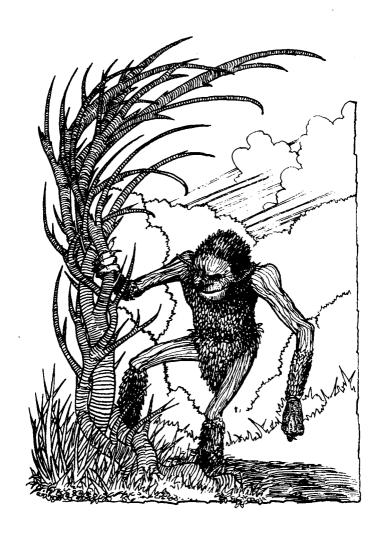
39

Come ti avvicini a questa casa noti accanto all'ingresso sul davanti, una di quelle orribili statue di plastica raffiguranti gli gnomi che sarebbero diventate così popolari alcuni secoli dopo... Ma, aspetta un momento! Una statua di plastica ai tempi di re Artù? C'è qualcosa che non va, Pip.
«Salve, umano!» dice improvvisamente lo gnomo, mentre tu sei quasi impietrito per lo stupore.

«Sei vero?» chiedi, un po' stupidamente.
«Credo di sì» replica lo gnomo, «cosa posso fare per te?»
È una buona domanda, perché tutto quel che hai pensato finora di fare è stato sbirciare qua e là fra le case, cosicché non sai cosa rispondergli. Finalmente dici: «Mi chiedevo, o nobile gnomo, se per caso tu conoscessi la via migliore per giungere alla Caverna del Drago, o almeno quella per uscire da questo villaggio».
Annuisce con la sua capocciona da gnomo, con fare molto serio: «Sì... tra tutte le domande che avresti potuto pormi... sì, ho una risposta proprio per queste due. Hai il denaro per pagarle?»
«Pagarle che cosa?» chiedi.
«Le risposte!» risponde lo gnomo, con un urlo stizzito. «Non crederai che io ti dia queste preziosissime informazioni gratis, vero?»
«Certo che no» rispondi con aria bugiarda, «quanto costa una risposta?»
«Dipende» dice lo gnomo, un po' più calmo ora; «vedi, passo per uno gnomo giusto, perciò sono pronto anche a lasciar decidere alla sorte».
Dicendo questo tira fuori due dadi dal suo tascone, dadi davvero molto simili a quelli che stai usando tu. «Vuoi esaminarli?» chiede. «Sì, per assicurarti che non siano truccati» aggiunge.
Li prendi in mano e li soppesi. Questa sarà anche l'età della Cavalleria, ma la Cavalleria non arriva al punto di lasciarti buggerare da uno gnomo. I dadi, comunque, sono assolutamente normali.
«Ora» continua lo gnomo, «tu vuoi sapere la via per la Caverna del Drago. Diciamo che questa sia la do-

manda numero 1. E desideri anche conoscere l'uscita del villaggio: domanda numero 2. Ora tira i dadi per scoprire quanto costa, in Pezzi d'Oro, ogni domanda: ad ogni punto dei dadi corrisponderanno 10 Pezzi d'Oro. Va bene? Ricapitolando, ogni domanda ti costerà almeno 20 Pezzi d'Oro e al massimo 120».
Tira i dadi, moltiplica il risultato per 10 e scrivi il risultato qui sotto:
domanda numero 1:
domanda numero 2:
Ce la fai a pagare le risposte che desideri? Controlla il denaro che hai a disposizione e gli oggetti di valore.
Se non vuoi pagare, che tu possa permettertelo o no, torna alla mappa e esplora da qualche altra parte. Lo gnomo non te ne vorrà (e, naturalmente, tu potrai ancora tornare a questo paragrafo, se lo desideri e se avrai denaro).
Se paghi per la risposta alla domanda n. 1, vai al **93**.
Se paghi per la risposta alla domanda n. 2, vai al **113**.
Se paghi per entrambe le risposte, puoi scegliere tra il **93** o il **113**.

40

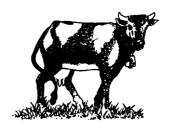
Niente male, qui! Una tavola imbandita di torte di frutta, zuppa inglese, mele in camicia, focacce al miele, granatine, dolci di ogni genere e bontà di ogni sorta. C'è persino una caraffa di limonata fatta in casa. E non un'anima intorno! Entra, Pip. Hai bisogno di rifocillarti e questo è il posto adatto!
Continua al **100**.

41 - *Il mostriciattolo ti osserva con aria affamata*

41

Ehi, Pip, cos'è quella cosa color verde splendente, con i denti rossi come la porpora, che sta dritta su due gambe e tiene in ciascuna mano un pugnale? Beh, inutile farsi tante domande; è lì e basta! Ha 15 PUNTI DI VITA e ti sta guardando con un'aria molto affamata.

Non credo che tu abbia consumato tutto il cibo. Ma in ogni caso non sarebbe una buona idea offrirlo al mostro, dal momento che in futuro potresti avere molta fame. Ho paura che dovrai combattere...

Se vinci puoi prendere i pugnali e i 10 Pezzi d'Oro che troverai nella sacca del mostro (che potrebbe essere una specie di canguro, un marsupiale preistorico, no? Oppure uno wallaby antico? O forse un giocatore di cricket australiano vestito in modo stravagante? E chi lo saprà mai...); comunque, ritorna alla mappa e dai un'occhiata da qualche altra parte.

Se perdi, devi andare al **14**.

42

Non ci crederai mai, Pip. Ora c'è un sole splendente e Wanda la vagabonda ti sta dando dei leggeri colpetti col muso sulla schiena. Ha un'aria un po' stupida. Hai fatto un giro vizioso e sei tornato al punto di parten-

za. Forse è meglio controllare sulla mappa che ti ha dato Merlino, e provare di nuovo. Puoi scegliere uno qualunque dei paragrafi indicati, per ricominciare daccapo.

43

Adesso si va da qualche parte! Questa casa ha una porta sul retro e si può uscire.
Se decidi di uscire dalla porta sul retro, vai al **92**.
Se decidi di non farlo, prendi la mappa e continua l'esplorazione del villaggio.

44

Entri nella casa e cadi in una trappola. Mi spiace metterla giù così dura, Pip, ma devi sapere esattamente in che razza di pasticcio ti sei ficcato: e può essere un pasticcio molto grave.
Prima di tutto sul fondo della trappola ci sono dei pali acuminatissimi: tira due dadi per scoprire se ti sei ferito.
Se fai 2-6 almeno un paletto ti ha trafitto, se fai 7-12 sei ancora intatto.
Se ti sei ferito, tira ancora due dadi per vedere il danno arrecato ai tuoi PUNTI DI VITA. Se la trappola ti ha addirittura ucciso, vai al **14**. Inoltre c'è una brutta notizia: i paletti sono avvelenati: tira due dadi e controlla se sei immune a questo veleno: se fai 2-6 il veleno non ti fa niente, se fai 7-12 invece si rivela fatale (vai al **14**).
Se sei ancora intero c'è sempre il problema di come uscire dalla trappola. Se hai con te l'equipaggiamento

da scalatore, come corda e chiodi, puoi venirne fuori con estrema facilità (per tornare alla tua mappa ed esplorare il villaggio). Ma se non hai questo equipaggiamento sei condannato a restare laggiù a morire di fame e di sete: vai al **14**.

45

Che strano, sembra in tutto e per tutto una casa di campagna: ne ha la forma e le dimensioni. Ma adesso che sei più vicino ti accorgi che non si tratta di una casa, ma di un grosso blocco di pietra con sopra della paglia. Perdi un sacco di tempo per capire che cosa sia poi, finalmente, torni alla tua mappa per esplorare un'altra zona del villaggio.

46

«Ciao, piccolo!» dice una voce cavernosa, con uno strano fruscio che proviene da sopra la tua testa.
Alzi lo sguardo per controllare tra i rami ma non c'è nessuno.
«Per forza che non c'è nessuno!» continua la voce, «o per meglio dire, c'è qualcuno. Stai guardando proprio me!»
«Ma non ti vedo!» protesti.
«Sì che mi vedi».
«Vuoi dire... vuoi dire che sei l'albero? Un albero parlante?»
«Beh, non proprio un albero come gli altri. Sono un albero speciale, una Quercia dei Druidi. Molto, molto speciale. A proposito, stai alla larga dai conigli: hanno i denti avvelenati».

46 - *«Io sono un albero speciale . . .»*

«Grazie per l'avvertimento» rispondi gentilmente, ma sei ancora stupito di parlare ad un albero (che tra l'altro parla anche lui!).
«Suppongo che non conosci l'uscita da questo bosco, vero?» gli chiedi.
«Naturale che la conosco, vivo qui da cent'anni» e così dicendo solleva uno dei suoi tantissimi rami, come fosse stato scosso da un forte vento, e ti indica un punto a nord-est.
Se decidi di fidarti dell'albero e di andare in quella direzione, continua al **77**. Altrimenti torna all'**11** e rifai la tua scelta.

47

Il Conte Dracula era solito dire che quando uno aveva visto una cripta, le aveva viste tutte. Ma, con buona pace del conte, questa sembra essere una cripta davvero molto speciale. Intanto è costruita con marmo *rosa*, e poi, sulla pesante porta d'ingresso, c'è una insegna di ottone che porta incise queste parole:

Stanco viandante dai capelli pidocchiosi,
col mal di calli e i piedi polverosi,
entra qui e riposa un po':
con belle poesie ti allieterò.
Spingi la porta o bel viandante:
approfitta del tuo ospitante.

Ospitante? Forse intendeva dire "ospite", ma così non poteva far rima con "viandante". Non che sia una rima bellissima, ma del resto tutta la poesia è un po' scalcagnata.

47 - *Più sotto c'è una targhetta*

Solo una creatura al mondo avrebbe potuto scrivere rime così brutte: la sua fama è tanto diffusa che chiunque in Avalon saprebbe dire chi ne è l'autore. Sarà mica il..? Certo! Sotto l'insegna, infatti, c'è una placca con su scritto:

CRIPTA DEL DEMONE
(Bussare)

Non perdere un secondo, Pip, sarà pericoloso ma ne varrà la pena: entra, entra!
Se decidi di entrare, vai al **107**.
Se invece non entri, prendi la mappa ed esplora un'altra zona del villaggio.

48

Entri nella casa e in quell'istante tutto ti crolla addosso: non c'è molto da divertirsi a fare l'avventuriero, qualche volta. Vai al **14**.

49

Scendi con qualche difficoltà lungo la parete e avanzi con estrema cautela, facendo presa su sporgenze minuscole, quasi inesistenti. Nell'abisso c'è un fortissimo vento trasversale che aumenta man mano che scendi. Ora che sei già molti metri più in basso ti rendi conto che il precipizio è molto più profondo di quanto sembri ad una prima occhiata. Molto, molto più profondo...
Per carità, non guardare giù!
Le pareti scendono per centinaia e centinaia di metri, e il fondo è così lontano, così lontano...
Non guardare giù!

... centinaia e centinaia di metri ... mio dio, la vertigine!
Aiuto, cadi! Cadi!
Ahimè, ti tocca andare al **14**.

50

Grrrrrrrrrrrrr!
Che brutto rumore, lo senti appena apri la porta della casa. Dentro è buio e per il momento tutto quello che riesci a vedere è un paio di occhi rossi e luccicanti d'odio: ecco che un lupo enorme balza dalle tenebre dritto alla tua gola! È davvero molto grosso (ha 31 PUNTI DI VITA) e le sue zanne sono tremende (arrecano +3 di danno); a causa della sorpresa l'animale ha il primo colpo. Inoltre il suo buio nascondiglio agisce in qualche modo come un'armatura, proteggendolo dalla pericolosità dei tuoi assalti (e sottraendo 1 punto di danno da ogni tuo colpo che va a segno).
Tira i dadi, Pip: questo è un altro combattimento!
Se il lupo ti uccide, vai al **14**.
Se riesci ad uccidere il lupo, troverai una cassetta con 100 Pezzi d'Oro: prendila e controlla la mappa per esplorare un'altra zona del villaggio.

51

Se tu non fossi un eroe così esperto, Pip, penseresti che questa sia una casa abbandonata. Dentro non c'è nessuno, niente di valore, solo qualche mobile a pezzi e polveroso... proprio un posto in cui chiunque resterebbe non più di un minuto, per andarsene subito... chiunque eccetto te, vero? Tastando le pareti e il caminetto hai scoperto un piccolo pomello sul muro, l'hai tirato e si è aperta una porticina nascosta che conduce ad una galleria segreta. Naturalmente non è che *devi* esplorare questa galleria, puoi anche tornare alla tua mappa e scegliere di esplorare un'altra zona del villaggio.

Se però vuoi entrare nella galleria, vai al **90**.

52

C'è gente a cui piace coltivare le piante.

Come entri nella casa ti immagini una dolce vecchia signora che lavora serenamente tra i suoi fiori, nella pace e nella quiete della sua casa di campagna. Il posto è zeppo di piante: felci, palme, alberi della gomma, bonsai, rampicanti... Tantissimi rampicanti... rampicanti dovunque. Ma i rampicanti si muovono! Ti si stanno attorcigliando addosso, Pip! Tira due dadi per vedere se riesci ad impugnare la spada.

Se fai 2-6 sei perduto: le piante ti stringono, ti stritolano e ti soffocano per mangiarti. Risparmiati inutili e insopportabili sofferenze andando al **14**.

Se fai 7-12, riesci ad impugnare la spada. Allora non c'è confronto: ti sbarazzi di quei tremendi rampicanti tagliandoli a pezzetti senza riportare neanche un graffio. Che questo serva loro da lezione! Adesso torna alla tua mappa e esplora un'altra zona del villaggio.

53

Che avventuriero dei miei stivali che sei, Pip! Non riesci nemmeno a trovare l'uscita da ... va bene, va bene, tira i dadi ancora una volta. E cerca di farcela questa volta!

Se fai 2-6, vai al **73**.

Se fai 7-12, vai al **17**.

54

È un grande edificio: appena entri scopri che si tratta di un granaio. Ma, come ogni altra cosa in questo villaggio malmesso, il grano sa di muffa.

Se pensi che qui non ci sia nulla di interessante, torna alla mappa e esplora un'altra zona del villaggio.

Se invece vuoi esaminare attentamente il granaio, vai al **104**.

55

«Alt, fermo là canaglia! Come osi disturbare le mie meditazioni?» Non è certamente quello che ti aspettavi di sentire, entrando in una casa di campagna, e invece ... Le parole provengono da un tizio coperto dalla testa ai piedi da una armatura nera come la pece. Potrebbe trattarsi del famigerato (e anche pericolosissimo) Cavaliere Nero, il cui nome corre sulla bocca di tutti ad Avalon?

Se ti sei avventurato nel Castello di Tenebra del mago Ansalom, vai al **96**.

Se vuoi parlare cortesemente al cavaliere, puoi farlo; poi ritirati prudentemente e scegli sulla mappa un'altra zona del villaggio da esplorare.

Ma se vuoi procurarti fama sfidando il Cavaliere Nero a duello, allora vai al **118**.

56

«È uno posto piuttosto pericoloso» osserva l'omino, «e anche difficile di trovare, se non si conosce la via. Ma dappertutto è difficile arrivare, se non si conosce strada!»

«Ma *tu* conosci la strada per la caverna?» tagli corto.

«Certissimo! Almeno in teoria, perché io stesso non ci sono mai andato, e non me ne voglio andare là. Ma se tu vuoi andare là, sicuro, io sono un pover'uomo se non te dico la strada in cambio della tua gentilezza. Ma ho paura che prima devi passare di quel villaggio là».

«Perché dici "ho paura"?» chiedi perplesso.

«Perché è uno posto che tu devi stare lontano. Perché se io non vado alla Caverna del Drago, però vado al villaggio di Stonemarten. Così si chiama quello posto maledetto. Che fortuna che io ci vengo via con tutta la mia pelle intera ... Ma se vuoi andare alla Caverna del Drago, non c'è niente di fare: passare per Stonemarten!»

«Infatti sono diretto al villaggio» rispondi, «ma mi sembra di non arrivarci mai .. ».

«No, sicuro. C'è solo una via per arrivare e tanta gente sbaglia e va di altre parti e non arriva mai. Sicuro, sei fortunato di avere incontrato me, che ti posso dire la strada giusta». Dicendo questo ti si avvicina e ti sussurra qualcosa in un orecchio.

Ringrazi l'omino, raccogli le tue cose (facendo attenzione a non lasciare immondizie!) e prosegui verso il **13**.

57 - *Si avvicinano sei frati vestiti di nero*

57

Da vicino non fa poi tanta impressione come a distanza. Anzi, non fa per nulla impressione. Sembra piuttosto malmessa se non proprio diroccata. Sarà stata certamente una bellissima abbazia ed ha certamente visto tempi migliori, ma questi se ne sono andati. Però è ancora abitata, sembra.

Infatti ci sono sei frati vestiti di nero che si avvicinano a te, con le facce perdute negli enormi cappucci. Quello davanti regge un palo con uno stendardo ricamato in cima. Alzi lo sguardo allo stendardo: su di esso è disegnato un teschio dorato. Un altro porta un turibolo, in cui sembra che brucino dei vecchi sandali a giudicare dal tremendo olezzo che ne esce. Si voltano verso di te; stanno cantando una cantilena che dice: «Vieni con noi, piccolo avventuriero, stai con noi per sempre . . .»

Se vuoi unirti ai frati e stare per sempre con loro, vai al **110**.

Se ce la fai a correre, torna immediatamente alla mappa ed esplora un'altra zona del villaggio (i frati non ti inseguiranno fuori dell'abbazia).

Se vuoi tentare la sorte in un combattimento, per te sarà una buona notizia il fatto che i primi due frati non vi prenderanno parte, qualsiasi cosa accada. Gli altri quattro hanno ciascuno 25 PUNTI DI VITA e colpiscono con le mani nude (che provocano +3 di danno). Si muovono così rapidamente che ti colpiranno tutti e quattro di seguito prima che tu possa rispondere: riescono a colpirti facendo più di 4 ai dadi.

Scegli tu, Pip: se combatti e i frati ti uccidono, vai al **14**; se invece riesci a vincere, vai al **94**.

58

A quanto pare ti stai avvicinando a una città, Pip. In realtà è un villaggio: la prima cosa che noti è la scalinata della chiesa, e poi, mentre continui a trascinarti stancamente, i tetti delle casette, una qua e una là, come sono le tipiche casette di campagna.

Il fatto è che tu cammini e cammini, ma il villaggio sembra sempre lontano; cerchi di avvicinarti, procedi senza sosta, ma non c'è niente da fare. C'è puzza di magia, Pip. È meglio tirare un dado per scoprire qual è la via giusta per arrivarci.

Se fai 2-4, vai al **9**.
Se fai 5-8, vai al **13**.
Se fai 9-12, vai al **19**.

59

Si leva un forte vento trasversale che ti rende la discesa estremamente difficoltosa. Nonostante tutto il tuo equipaggiamento, ti rendi conto che dovresti essere uno scalatore espertissimo. Le raffiche ti impediscono di respirare, ti fanno oscillare, gli occhi ti bruciano e rischi da un momento all'altro di precipitare giù, verso una morte sicura.

Ma fai appello a tutte le tue forze, e con tutta la volontà che hai ti afferri disperatamente alla nuda parete: ti vengono i crampi dallo sforzo, e ti fanno male i muscoli. Ma la tua determinazione è d'acciaio, e d'acciaio sembrano anche le tue dita, aggrappate alla roccia: ce la fai, finalmente ...

Bravo davvero, Pip! Riesci a raggiungere il fondo dell'abisso. Adesso c'è solo un piccolo problema: quell'impetuoso, furioso torrente ... Dai un'occhiata di traverso al mugghiante corso d'acqua, mentre ti viene in

mente che non sai neppure se Pip sa nuotare o no. Ma non c'è scelta: tuffati con coraggio nell'acqua ghiacciata, e tira due dadi per scoprire se riesci ad andare dall'altra parte.

Se fai 2-6, vai al **68**.

Se fai 7-12, vai al **78**.

60

Non hai niente di meglio da fare che guardare in un pozzo, Pip? Soprattutto se dentro c'è un Mostro d'Acqua? Sì, hai visto bene: un *Mostro d'Acqua*!

Il mostro ha soltanto 10 PUNTI DI VITA, ma se pensi che questa sia una buona notizia, stai a sentire: puoi colpirlo solo con la magia. Dovrai usare una formula B.E.N. o una D.A.D. (se le hai ancora a disposizione).

Se una o l'altra formula ha effetto, il mostro muore e così puoi tornare alla mappa e continuare ad esplorare il villaggio.

Ma se la formula fallisce, o non hai più incantesimi a disposizione, il mostro ti succhierà via tutti i tuoi PUNTI DI VITA, come una spugna. Andrai così al temuto **14**.

61

Sai una cosa? Finalmente, in questo assurdo villaggio, hai trovato un posto che dia la *sensazione* di essere accogliente. Ti fermi nel corridoio per godere di questa piacevole sensazione.
Se eri rimasto a corto di PUNTI DI VITA questa casa ti ha rimesso in *piene forze.* Buona notizia, no? E, in più, puoi tornare qui dopo (ma non durante) ogni paragrafo per rimetterti in sesto; ammesso, naturalmente, che tu sia ancora nel villaggio. Ora torna alla mappa ed esplora il villaggio da qualche altra parte. E non lamentarti che non ti succede mai niente di buono!

62

Per un breve tratto prosegui verso nord, ma scopri subito che si è trattato d'una cattiva scelta. Improvvisamente il suolo si spezza sotto i tuoi piedi, facendoti precipitare in un fiume di lava sotterraneo. Non è molto grande, una cosina di scarsa importanza: eppure, grande o piccolo che sia, un fiume di lava è sempre sufficiente a togliere la vita a chiunque.
Vai al **14**.

63

Mentre ti avvicini alla casa pensi che dev'essere abitata, poiché c'è del fumo che si leva dal camino. I tuoi sospetti trovano conferma quando bussi alla porta e una voce risponde: «Prego, entrate!»
C'è qualcosa di vagamente familiare in quella voce: non che tu l'abbia mai sentita prima, ma hai già senti-

to qualcosa di simile. Entri e trovi, seduto su una sedia a dondolo accanto al caminetto, pipa ben stretta fra i denti, niente meno che un ... *vecchio abitante!*

«Sapevo che saresti capitato qui da un momento all'altro» esclama, squadrandoti con un'espressione mista di benvenuto, sospetto e risentimento. «Sei venuto a cercare il Drago di Ottone, vero?»

«Beh, sì ..» inizi a dire.

Ma, come molti vecchi abitanti, questo parla molto più di quanto sia disposto ad ascoltare, e già scuote la testa: «Bene, non lo troverai certo qui. Ascoltami bene giovanotto: tutti gli indizi sono sbagliati».

«No» riprendi a dire, «non mi aspettavo di trovarlo ..».

«Devi dare un'occhiata alla Caverna del Drago» ti interrompe nuovamente, «là è più probabile che lo trovi, a meno che non sia in giro a seminare il panico, a razziare i villaggi e a papparsi i vescovi e tutto il resto!»

«Beh» riprendi ancora, «a dire la verità, cercavo proprio la Caverna del Drago. Ma non credo che tu sappia dove ..».

«E non chiedermi dove sia la Caverna del Drago!» ti interrompe per la terza volta, «non ho niente a che fare con postacci come quello. Sono immorali e non ci andrei neanche morto!»

Si alza in piedi, sempre con la pipa ben stretta in bocca: «Scommetto che vuoi un po' di stufato. I giovanottoni della tua età hanno sempre fame».

«No, grazie ..» inizi cortesemente, anche se hai davvero un po' di appetito.

«Lo so, lo so» continua il vecchio abitante, «te ne darò una buona scodella adesso ed una da portarti

via, se hai dove metterlo. Ci ho messo dell'alloro e altre erbe per curarti da ogni malattia».
«Uno stufato curativo?» chiedi, osservando il nero pentolone sul fuoco.
«Suvvia, non essere così perplesso. Non conosci l'antico detto:

Quando morde malattia,
dolori o nostalgia,
guarire ti farà
questo stufato qua,
trallallero, trallallà . . .»

«Be', ammetto di non averlo mai sentito . . .».
«Adesso lo sai!» Ribatte bruscamente. «Una tazza di questo ti curerà da ogni malattia e da ogni ferita. Sentirai i tuoi PUNTI DI VITA ritornare al pieno vigore, come un albero che germoglia in primavera».
Riempie una tazza e te la porge. Il cibo ti ridà tutti i tuoi PUNTI DI VITA (se ne eri a corto) e ti guarisce da ogni malattia che puoi aver contratto in questa avventura. Inoltre, se sei stato così sensato da portarti dietro degli arnesi da cucina, puoi prendere ancora una tazza di stufato da mangiare più tardi, quando ne avrai bisogno (se vorrai far tornare i tuoi PUNTI DI VITA al valore iniziale).
Per portare via lo stufato, però, *devi* avere degli arnesi da cucina, perché quello ha effetto solo se ancora caldo.
Ora torna alla mappa e continua le tue esplorazioni del villaggio.

64

Si è alzata, la nebbia si è alzata! È così: il tuo proverbiale senso dell'orientamento non ti ha abbandonato. Ora vai diritto al **58**.

65

Ti sei trascinato per molti chilometri in direzione nord-est, Pip, ed ora sei giunto qui, dove i delicati e verdi prati ed i fertili campi di Avalon lasciano posto ad una terra più selvaggia ed aspra. Sei giunto al limitare di una foresta buia, minacciosa. Quel che colpisce maggiormente qui attorno è una calma straordinaria. Nei boschi, di solito, gli uccelli cinguettano senza sosta e gli animaletti del sottobosco vanno su e giù frusciando e facendo molto rumore... ma qui, silenzio assoluto.
L'unico rumore è il battito frenetico del tuo cuore, Pip. Cosa fai, entri nella foresta?
Se decidi di NON entrarci e di tornare indietro per la stessa via per cui sei venuto fin qui, prendi la Mappa dei Sentieri e scegli una nuova direzione, a partire dal punto contrassegnato con la X.
Se, invece, decidi di rischiare e di entrare nella foresta, vai al **5**.

66

Vai dritto al **41**.

67

«Benvenuto fra noi» esclama il mostro, evidentemente ha notato che stai diventando di pietra. «Ti abbiamo riservato un posto per quando ti sarai completamente

pietrificato. Laggiù, a sud, dove fa un po' più caldo».
Ma tu non accetterai, vero Pip? Con uno sforzo più che colossale estrai la spada e tiri un fendente. In qualche modo cercherai di guadagnarti la via della salvezza, anche se questo potrebbe costarti la vita.
Il mostro di pietra non ha poi molti PUNTI DI VITA, dal momento che è già mezzo morto, pietrificato com'è! Appena 18, per l'esattezza. Ed ha, inoltre, bisogno di fare più di 7 punti ai dadi per colpirti. E ancora: il tuo sforzo sovrumano ti ha dato diritto al primo colpo. Per contro, anche tu sei più o meno mezzo morto, perciò combatti svantaggiato. Hai bisogno di fare 8 punti per colpire in questo combattimento, e dal momento che il tuo avversario è di pietra dovrai togliere 1 punto al danno che gli procuri. Comunque, buona fortuna!
Se il mostro ti uccide, vai al **14**.
Se riesci ad uccidere il mostro, puoi indietreggiare fino ad uscire dal giardino pietrificato. Allora quel potere paralizzante cessa del tutto e sei salvo. Torna alla mappa ed esplora un'altra zona del villaggio.

68

Glu ... glu ... glu ... gluglugluglu ...
Questo è Pip che sta annegando ... il tuo stupido corpo non sa nuotare!
Vai al **14**.

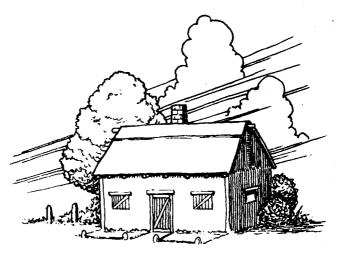
69

Vai dritto al **41**.

70

Hai fortuna, Pip. Barcolli all'indietro finché raggiungi il bordo del giardino di pietra. Immediatamente il mostro s'indurisce, mentre tu, al contrario, riacquisti scioltezza e smetti di pietrificarti. L'hai scampata bella! Torna alla mappa e scegli un'altra zona un po' più sicura da esplorare.

71

Congratulazioni! Hai trovato un ferro di cavallo! Adesso però smettila di perdere tempo. Torna alla mappa e vai ad esplorare un'altra zona del villaggio.

72

È tutta di pietra! Pietra solidissima! Questa non è affatto una casa! È un enorme masso tagliato in modo da farlo sembrare una casa! Che stramberia.

Torna alla mappa e scegli un'altra zona del villaggio da esplorare.

73

Qui va un po' meglio; piano piano la foresta sembra diradarsi, la vegetazione è meno fitta e . . . santi numi! Hai di fronte un Troll!

I boschi in questa stagione sono pieni di questi tremendi e orribili demonietti. Non c'è da sorprendersi troppo: sei solo sfortunato ad averne incontrato uno. Un Troll di bosco, comunque. Sono del tutto immuni al metallo, perciò non ha senso attaccarlo con la spada o altre armi («Insensato» mormora E.J.).

Ma se non lo affronti ti deruberà di tutto, ti porterà via tutto quello che hai (eccetto le armi e l'armatura).

Devi fare subito qualcosa. Hai tre possibilità soltanto: puoi affogarlo nella tua sacca per l'acqua (se ne hai una, però): l'acqua poi avrà uno strano sapore, ma c'è da aspettarselo. Puoi colpirlo sulla testa col tuo paio di stivali di riserva (se li hai). Se non hai né la sacca per l'acqua né il secondo paio di stivali, puoi catturarlo suonando il liuto o l'arpa (ma li hai presi?).

Se non hai nessuna di queste cose che ti possono aiutare contro il Troll dei boschi, perderai tutti gli oggetti che possiedi, tranne armi e armatura.

In ogni caso, vai all'**11**.

74

Vai dritto al **41**.

75

«Benvenuto fra noi» esclama il mostro di pietra.
Ma tu non rispondi. Non si tratta di un atteggiamento stoico di fronte al pericolo: semplicemente non puoi.
Sei diventato tutto di pietra!
Vai al **14**.

76

Sei ad un terzo del percorso... a metà... i muscoli ti fanno male: è uno sforzo quasi insopportabile. Tutta la fatica di prima, e ora quest'impresa... Le gambe sono pesanti come il piombo, le dita, intorpidite dall'acqua, non rispondono più, stai mollando la presa, Pip. No, Pip, non mollare!
Ma cadi, cadi, cadi...
Cadi fino al **14**.

77

Buona scelta, Pip.
Vai al **21**.

78 - *Il freddo torrente ti travolge*

78

Sei fortunato, Pip. Sai nuotare come un pesce, come una lontra! Il freddo torrente ti travolge, ti risucchia sul fondo, ti scaraventa contro scogli invisibili... eppure tu continui a nuotare. La corrente ti sospinge indietro, ti rispinge avanti... e tu nuoti ancora. La tua abilità e la tua determinazione (per non parlare dei muscoli, rafforzati da tante avventure) ti fanno superare anche questo ostacolo. Sei dall'altra parte, sano e salvo.

Adesso resta un problemino: salire sulla liscia parete dall'altro lato dell'abisso... avanti con gli attrezzi da scalatore. Tira due dadi, Pip, e vediamo se ce la fai anche in quest'ultima impresa.

Se fai 2-9, vai all'**85**.

Se fai 10-12, vai al **76**.

79

Vai dritto al **41**.

80

Chi la dura la vince: hai notato un corridoio, non una porta, ma soltanto un corridoio che conduce nella torre caduta. Impugni la spada (non si sa mai!) e avanzi cautamente, attento a percepire il rumore di ogni possibile pericolo. Non c'è alcun suono, nessuno là dentro... entri.

È molto buio, perciò passa un po' di tempo prima che i tuoi occhi si abituino. Finalmente riesci a vedere l'interno della torre, che è in condizioni ancora peggiori dell'esterno. Dappertutto mucchi di pietre e polvere. Ci sono i resti di una scala a chiocciola che saliva a spirale fino alla cima. Ora non conduce molto in

alto, perché è crollata. Per un istante pensi di uscire ma, dal momento che sei venuto fin qui, decidi di dare un'occhiata in giro. Con la spada sempre stretta in pugno, inizi a spostarti lentamente fra le macerie...
Ancora una volta la tua perseveranza viene premiata: scorgi, seminascosta dalle macerie, una botola di legno marcio, rinforzata da sbarre di ferro arrugginito. C'è anche un anello di ferro per sollevarla. Lo afferri e dai un forte strattone. L'anello viene via e ti resta in mano, ma non importa: il legno è così malmesso, il ferro così arrugginito che tutto va in briciole, rivelando un profondo, buio passaggio. Troppo buio per poterci vedere dentro.
Prontamente accendi una torcia: i bagliori della luce ti fanno vedere una scala di pietra che conduce molto in profondità. Ancora una volta esiti, meditando se sia il caso di ritornare fuori, alla luce del sole. Ma poi che cosa troveresti nel villaggio? Non sei tu, Pip, l'uccisore dei draghi? Allora, avanti, nel passaggio!
Entri dalla botola, fai qualche scalino e coraggiosamente... scivoli giù! Cadi per diversi metri fino a ruzzolare sul fondo polveroso. Per fortuna non ti sei fatto niente. Sei in un corridoio sotterraneo, molto molto buio. Lo seguirai? Ma certo! O non vuoi?
Se non vuoi seguire il corridoio, torna alla mappa ed esplora un'altra zona del villaggio.
Se, invece, sei abbastanza coraggioso da inoltrarti nel buio, prosegui al **25**.

81

Questo è un rifugio magico, Pip. È anche un posto molto carino, impossibile a descriversi, anche se si potrebbe dire che tutt'intorno c'è un sacco di luce blu.

Bagnati in questa luce e poi ritorna al paragrafo che hai appena lasciato. I tuoi PUNTI DI VITA ora sono ripristinati completamente al valore di partenza.

82

Cos'è questo rumore? C'è qualcuno che fischia, proprio dietro quell'albero: forse conosce la via per uscire da questo stupido bosco. Rapidamente ti fai strada nel sottobosco in direzione di quel suono. Raggiungi l'albero e... santo cielo! È un lupo! Si trattava del fischio di un lupo!

Prova a vedere se può avere una Reazione Amichevole, presto! Altrimenti, estrai veloce E.J..

«Già combattere?» esclama petulante E.J.. «Proprio non mi vuoi lasciare in pace?»

Avanti, adesso, combatti! Il lupo ha 15 PUNTI DI VITA, ma i suoi denti sono rovinati e spuntati, cosicché non ti provocherà altri punti di danno che quelli indicati dai dadi.

Se vinci, oppure ottieni una Reazione Amichevole, vai all'**11**.

Altrimenti, vai dritto al temuto **14**.

83

Vai dritto al **41**.

84 - *Hai trovato la Caverna del Drago!*

84

Il pesante puzzo di zolfo in combustione si somma ad un altro odore insopportabile, inequivocabilmente di metano. Sembra che presto avrai molto caldo, Pip, e questo non dipende tanto dalla temperatura...
Il sentiero su cui ti trovi conduce all'imboccatura di una grande caverna, che sembra un bocca aperta in uno sbadiglio. Per dirla schietta, sembra che tu abbia proprio trovato...

LA CAVERNA DEL DRAGO!!!

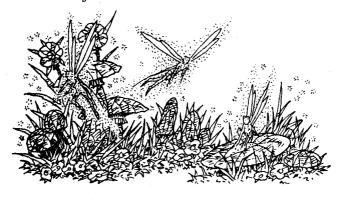
Non credo che tu voglia tornare a casa adesso. O mi sbaglio? No, certamente no. Forza e coraggio. Al **95.**

85

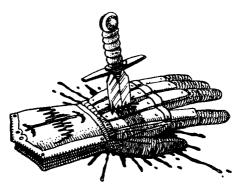
Ce l'hai fatta! Ce l'hai fatta! Sei dall'altra parte dell'abisso, sano e salvo!
Vai al **16**.

86

«No, no!» grida impaurita E.J. mentre avanzi. «Ho avuto una tremenda intuizione, un terribile presentimento. Ho..» Ma la sua voce s'affievolisce nello stupore.
Il passaggio segreto ti ha condotto fino ad una enorme caverna sotterranea, grande come una cattedrale e lavorata (a giudicare dalle pareti) da mani umane, che hanno scavato nella roccia che fa da base al villaggio di Stonemarten.
La caverna è completamente illuminata da cristalli luminosi, quasi incandescenti, incastonati nelle pareti e nelle colonne di pietra che sostengono il soffitto. Sot-

to, spuntano dal suolo roccioso fiori di cristallo, cespugli, funghi di ogni dimensione, forma e colore, tutti traslucidi se non addirittura trasparenti. Tutti catturano la luce e la riflettono nella caverna, che sembra il regno delle fate. E potrebbe anche esserlo, a giudicare dagli esserini alati che svolazzano attorno ai fiori. Ti fermi senza fiato di fronte a tanto splendore. Gli esserini alati (potrebbero davvero essere fate?) ti ignorano completamente. Ma c'è qualcos'altro nella caverna, qualcosa di più grande e maestoso: è una figura umana alta e slanciata, dalla pelle argentata e dagli occhi d'oro. Come entri, i suoi occhi si spostano nella tua direzione. E.J. trema.

Questa creatura - forse la più bella cosa che tu abbia mai visto - cammina verso di te e si ferma a non più di dieci metri. I suoi occhi dorati sembrano penetrarti quasi fin nell'anima, e improvvisamente dice: «I mortali che entrano qui spesso devono rimanerci per l'eternità!»
«Te l'ho detto!» sibila E.J.. «Hai combinato proprio un bel guaio!»

Ma la creatura continua con la sua voce melodiosa, che echeggia dolcemente nella tua mente: «Ma io sento che il tuo cuore è puro e che il tuo compito è molto urgente. Perciò prendi quel che ti serve e lascia questo luogo alla sua pace». Si volta e se ne va.
Cos'è che vuoi prendere? Cosa cerchi qui, Pip? Non lo sai neanche tu.
«Mi scusi» dici, «signore, mi scusi ... signore!»
La magica creatura si volta.
«Temo di non sapere proprio dove mi trovo» confessi.
«Hai raggiunto l'ingresso al Regno di Sidhe: vedo che sarà tuo destino avventurarti laggiù, un giorno. Ma per il momento non puoi andare più in là di questa caverna».
Non che tu abbia capito molto, ma dici, frettolosamente: «Be', non è che voglia qualcosa. Ho solo trovato questo passaggio, e spinto dalla curiosità ..» poi ti viene un'ispirazione: «la mia spada mi ha detto di venirci!»
La creatura sorride: «Forse. E poiché non desideri nulla, è consuetudine della mia specie offrire qualcosa. Per favore, porgimi la spada».
«No!» urla E.J., ma subito tace.
Spinto da una forza inspiegabile, porgi E.J. alla creatura d'argento, che dà un veloce colpetto alla lama e poi te la restituisce. «Quando la tua spada si risveglierà, sarà un po' cambiata. Da questo momento, quando combatterai contro i draghi, essa produrrà +10 di danno a quei mostri. Ora vai!»
Questa volta si gira e la luce svanisce dai cristalli. Corri fino al passaggio segreto, veloce!
Proprio così, Pip. Respira profondamente, prendi fia-

to, calmati e torna alla mappa del villaggio. E non dimenticare che adesso la tua E.J. provoca +10 di danno ai draghi!

87

Questo è quel che si dice un fantasma stecchito! Quando questa avventura sarà finita, tutti ti chiameranno "il killer dei fantasmi". Sempre che non ti chiamino "il killer dei draghi", che è molto meglio. Potrebbero però anche scuotere la testa e dire: «Povero Pip. Tanto bravo, ma quelle bestiacce hanno avuto la meglio . . ».

Speriamo di no. Adesso c'è una chiesa da esplorare. E così fai, anche se non c'è mezzo soldo bucato in giro, nemmeno nella cassetta delle elemosine. Al dito del fantasma, in compenso, c'è un anello d'oro, che rimuovi con cautela e ti metti al dito. Immediatamente ti provoca un formicolio. Un anello che dà il formicolio? Che sia magico?

Non puoi saperlo, Pip. Sii contento di averlo, e di poterlo forse usare in seguito. D'altronde adesso non te lo puoi nemmeno più levare!

Va bene, avanti adesso! Torna alla mappa ad esplorare un'altra zona del villaggio.

88

Per Giove, hai notato un corridoio!
Per Giove, ci sei entrato!
Ma sei stato sepolto da una frana, per Giove!
E sempre per Giove vai al tanto temuto **14**.

89

Vai dritto al **41**.

90

Sapevo che l'avresti fatto!
Questo corridoio serpeggia per parecchi metri ed è molto stretto e basso, così passi molto tempo piegato in due a graffiarti contro le pareti ruvide. Poi giungi ad un punto morto, davanti ad una nuda parete. Sicuro che finisca proprio qui?
Certo che no. Tasti tutt'attorno finché trovi un altro di quei curiosi pomelli, e quando lo tiri la parete si apre con un orribile stridio di pietra contro pietra.
Il passaggio continua (non è eccitante tutto ciò?); stai per andare avanti, quando E.J. sussurra: «Non entrare!»
Esiti un attimo: «Perché no?»
«Ne ho passate più di te, caro mio» risponde sprezzantemente E.J., «e c'è sempre qualcosa di brutto al di là dei passaggi segreti. Sempre. È una specie di legge di natura, come la gravità o come quando cerchi di aggiustare un orologio e ti ritrovi sempre qualche rotellina che avanza... Ti prego, non entrare, se no il temuto paragrafo **14** non te lo leva nessuno».

«Ma cosa devo fare?»
«Torna alla mappa ed esplora un'altra zona del villaggio, qualche posto più sicuro» ti assilla E.J..
Dunque, che intenzioni hai? Segui il consiglio di E.J. e torni alla mappa? O preferisci ignorare quella spada fifona e infilarti nella galleria successiva, all'**86**?

91

Un orribile cadavere esce dalla tomba scoperchiata. Che mai sarà? Un mostro in decomposizione? Un vampiro assetato di sangue? Un'anima in tormento?
«Fermo là, amico! Dacci una mano, or dunque!»
O si tratta di un cadavere sepolto da poco, oppure potrebbe essere il becchino. Sì, dev'essere proprio il becchino, e dal momento che si tratta dell'unica persona normale che hai incontrato a Stonemarten (naturalmente a parte il fatto che sta sgusciando fuori da

una bara...), decidi di aiutarlo. Dalla tomba esce un uomo barbuto e corpulento, dalla faccia decisamente florida e dall'aspetto di un marinaio, confermato dall'alito puzzolente di rum (il che spiegherebbe come mai sia finito dentro una tomba).
«Grassie di cuore, valentuomo! Un uomo nelle mie condissioni c'ha un po' di problemi a ussire da un posto come quello. Mi chiamo Cedric, Long John Cedric. Ansi, così mi chiamano, per via del mio passato sui mari. Al vostro servissio... Un tempo ero capitano... poi ero pirata... e adesso becchino! Anche se in pensione..».
«Io mi chiamo Pip» dici, pensando che costui sia un po' matto.
«Ho sentito raccontare di un Pip che ha combinato un bel tiro al mago Ansalom. Ma sicuro non sei tu, no?» Prima che tu abbia tempo di replicare, prosegue: «Noo, credo di nooo... Non 'mporta; se ti sei ficcato qui a Stonemarten ti sarai chiesto come mai tutto 'sto caos. È un posto maledetto, ecco che cos'è. Tutto è maledetto, all'infuori di me, ecco. Case trasformate in pietra, il banchiere ridotto a uno gnomo, il vicario a un fantasma, tutti i cavalli fuggiti, tanta gente mutata in mostri di pietra. Pietrificati, sissignore, pietrificati! Tante strane persone hanno cominciato a venire. Anch'io ho avuto i miei problemi, sissignore, meno male che c'era il rum a proteggermi.
Benedetto il rum! Non si può fare un incantesimo ad uno con il rum nella pancia. Questa è la mia teoria, sì... hic!» I suoi occhi luccicano di gioia, quando menziona la parola «rum», come se avesse sentito quel liquido circolare di nuovo nel suo corpo.

«Chi ha scagliato l'incantesimo sul villaggio?» chiedi eccitato. Ma sta già cadendo a terra, ubriaco com'è. Accasciandosi lentamente finisce col rotolare di nuovo nella tomba. Con un rutto pronuncia la parola «Draghi . . »
«Draghi?» chiedi. «Che draghi? Dimmi, dimmi!»
Ma non ottieni altro che grugniti e zaffate male odoranti. Meglio, a questo punto, tornare alla mappa ed esplorare qualche altro luogo del villaggio. Qui non otterrai più nulla.

92

Esci dalla porta e sbuchi nella nebbia. Ti volti di colpo, ma i tuoi riflessi non sono sufficientemente rapidi: non c'è più la porta, e sei costretto ad aggirarti perduto nella nebbia. Per molto, molto tempo non sai dove andare né cosa fare.
Vai all'**8**.

93

Deve essere uno gnomo di Zurigo, questo! Non credi ai tuoi occhi, sta lì a contare e ricontare il denaro tante di quelle volte per poi depositarlo accuratamente in un borsello di cuoio, chiuso da un lucchetto. Un borsello dotato di lucchetto! Roba da non crederci.
Ma sembra ben intenzionato a fornirti le indicazioni che ti interessano. Ti dice che è possibile trovare l'entrata per la Caverna del Drago dal villaggio di Stonemarten. Non è molto lontano: devi andare alla torre in rovina al paragrafo **30** e lì cercare attentamente una botola sul pavimento. Questa conduce, attraverso una stretta galleria, fino al sentiero che porta alla Caverna.

Eccitato come sei da questa scoperta, fai per precipitarti alla torre, ma lo gnomo ti blocca con un gesto della mano.
«Un avviso soltanto. Questa volta gratis. Sarebbe meglio perlustrare tutta Stonemarten prima di andare alla Caverna del Drago. Più sicuro, certamente. Quello è un posto molto pericoloso (lo so benissimo!) ma a Stonemarten sono nascosti due o tre oggetti che nella Caverna si riveleranno utilissimi, questione di vita o di morte addirittura. La *tua* vita o morte, s'intende!»
«Ma dove li posso trovare questi oggetti, cosa sono?» protesti.
Lo gnomo scuote la sua testa: «Lo stesso re Artù non avrebbe abbastanza denaro per pagare per questa informazione!». Ti saluta cortesemente con un cenno del capo e sparisce nella casa, chiudendo la porta dietro di sé.
Cerchi di seguirlo, ma scopri che la porta, che sembrava in tutto e per tutto una normalissima porta di legno, è fatta di un metallo molto robusto, e che le stesse finestre sono di qualche strana lega di cristallo che le rende indistruttibili. Questa casa è sicura come una roccaforte, o meglio, come una banca svizzera...
Non c'è niente da fare: lo gnomo si rifiuta di uscire e perciò devi tornare alla tua mappa del villaggio: puoi esplorare ancora, alla ricerca degli oggetti, o andare dritto alla torre (al **30**).

94

Prima che re Artù cacciasse i Romani c'era un detto, conosciuto in tutta Avalon (che allora, naturalmente, non si chiamava ancora così), che diceva: «Le spoglie

al vincitore!» (*Ad victor spoilarum*, o qualcosa del genere in latino.) È un detto che si può bene applicare a te, Pip, perché è stata davvero una vittoria far fuori quei frati orribili. Adesso non perdere un secondo: entra nell'abbazia e cerca, cerca, cerca! Tira due dadi per scoprire cosa troverai.

Se fai 2-4, vai al **115**.
Se fai 5-8, vai al **119**.
Se fai 9-12, vai al **106**.

95

Dietro a te s'estende il deserto vulcanico; davanti, l'ingresso della buia, cupa, minacciosa caverna. La puzza di drago e dei miasmi sulfurei è fortissima. Stringi fer-

mamente la fedele E.J., mentre cerchi di ricordare tutti gli incantesimi che conosci.
Ecco qua, Pip, questo è il luogo che hai cercato per tanto tempo, rischiando la vita. Se ci fossero dei trombettieri qui suonerebbero i rituali tre squilli di tromba (sarebbe meglio di no, perché l'ultima cosa che vorresti è proprio un fuggi fuggi di draghi, di ottone o altro, disturbati dagli squilli delle trombe!).
Ti prepari ad entrare, teso a percepire ogni rumore, ogni movimento. Ti batte il cuore, e mille dubbi ti assalgono: si nasconderà proprio qui il Drago di Ottone? Merlino ritiene di sì, ma potrebbe aver torto. Quanti altri draghi troverai? Tutti ad Avalon sanno che questa caverna è il rifugio di tantissimi di quei mostri. E cos'altro potresti ancora trovare in quei meandri, in quelle gallerie, caverne, cunicoli, sale in cui stai per entrare? Le leggende raccontano di mostri orribili, creature impressionanti che mai nessuno ha visto, tanto pericolose che nemmeno i draghi osano avvicinare e molestare.
Dubbi sufficienti a intimorire chiunque, anche il più valoroso degli eroi. Ma il tuo cuore ardimentoso non si farà sopraffare da questi timori: è per questo che tu, Pip, inizi a camminare baldanzoso per entrare nella Caverna del Drago, al **108**.

96

È qualcuno che ricordi di aver visto nella tua avventura alla ricerca del mago Ansalom. L'ultima volta che l'hai visto era alla Corte di re Artù, a Camelot, vestito e bardato con tutte le insegne del suo rango. E prima ancora l'avevi visto nella foresta attorno al Castello di Tenebra, deciso a regolare i conti con il mago malva-

gio se solo fosse riuscito a trovare un'uscita da quell'intrico di alberi e cespugli. Una persona degna di tutto rispetto, Pip, come lo sono i veri re, ma uno che abbaia più che mordere...

«Re Pellinore?» chiedi. «Siete voi?»

«Che?» chiede l'imponente cavaliere nero. «Che? Che? Per Giove, ti conosco! Giovane Pip! L'eroe senza paura, vero? Che?»

«Be', non proprio senza paura...».

«Sciocchezze! In tutto il paese non fanno che parlare della tua ultima impresa, persino gli Scozzesi l'hanno saputo e sai bene quanto ci mettano quelli per capire qualcosa! Non mi sorprenderebbe se tra un anno o due lo sapessero anche nell'Hibernia! Bene, Pip, quale vento ti porta in questo luogo dimenticato da dio?»

«Sono alla ricerca della Caverna del Drago» rispondi, «stavo seguendo la mappa che mi ha dato Merlino e sono capitato qui».

«Non mi fiderei tanto delle mappe di Merlino. Ne avevo una quando mi sono perso per cercare Ansalom!»

«Voi non sapete dove si trova la Caverna del Drago, o mi sbaglio?» gli chiedi.

«Temo di no, giovane amico. A dire il vero, ho avuto tanti di quei problemi a trovare un'uscita da qui che ho dovuto requisire questa casa, per starci finché non troverò un modo per andarmene da questo postaccio. Però mi è capitata tra le mani una cosa che forse potrà aiutarti». Da una manica della sua possente armatura estrae una pergamena arrotolata: «È una descrizione della Caverna. Potrebbe esserti utile se trovi la via per arrivarci, in modo da sapere com'è fatta dentro». Ti consegna la pergamena.

Vai al **101** per leggere che cosa c'è scritto nella pergamena, e poi di nuovo alla mappa di Stonemarten per continuare la tua esplorazione.

97

Ti senti meglio adesso, Pip? Credo di sì. Il tuo giovane corpo non è soltanto bello, piacevole a vedersi, armonioso, ben proporzionato, muscoloso e scattante, ma anche immune a questa specie di veleni. Però lo stesso dovresti stare attento a non ingollare così tante torte, altrimenti presto diventerai grasso!

Ora torna alla mappa per continuare ad esplorare il villaggio. Ma sii un po' più cauto questa volta!

98

La galleria - una fessura naturale nella roccia, a ben vedere - s'insinua, si contorce, s'allarga e si restringe tanto che alla fine ti fa perdere il senso dell'orientamento. L'esperienza però ti suggerisce che forse va più o meno in direzione nord-ovest. Il corridoio alla fine si fa così stretto che devi procedere di fianco per poter passare, graffiandoti contro le ruvide pareti. Finalmente sbuchi in un'altra caverna, quasi come un tappo che salta via dalla bottiglia. È molto più grande della caverna all'entrata. Scorgi uno strano spettacolo: un contingente di piccoli, orribili mostriciattoli dalla forma umana (ma dalla testa enorme, sproporzionata), ciascuno armato di spada e con addosso un'armatura di cuoio. Senza dubbio ti sei imbattuto in una pattuglia di Troll delle rocce. C'è una seconda galleria che conduce fuori da questa caverna, verso nord, molto più agibile di quella da dove sei arrivato. Ma come raggiungerla con tutti quegli esseri?

99 - *L'uscita verso est è bloccata*

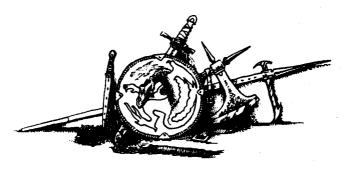
Qui la tua formula per diventare invisibili può avere effetto: tira i dadi, e se la formula funziona, potrai strisciare fino alla galleria (al **99**). Ricorda però che questo incantesimo può essere usato una volta sola e potrebbe risultarti assai utile in futuro.
Potresti anche presentarti ai Troll e sperare che ti lascino passare indenne. Vai al **103**.
Potresti anche pensare di attaccarli e farli a pezzi. Ci sono sei Troll in tutto: ciascuno ha 10 PUNTI DI VITA. Non ti hanno ancora visto perciò il primo assalto è tuo e puoi colpirne uno di sorpresa. Gli altri, però, risponderanno in sequenza prima che tu possa colpire di nuovo. Essi vanno a bersaglio con un 6 ai dadi, provocandoti +2 di danno con le loro spade. La loro armatura non è molto buona e assorbirà solo 1 punto di danno (sottrailo ai punti di danno che arrechi ai Troll).
Se riesci a sgominarli vai al **99**. Ma se i mostriciattoli ti uccidono, vai al tanto temuto **14**.

99

La galleria, che sembra essere spesso praticata, fa una serie di curve e controcurve, poi si ramifica e si ricongiunge come un labirinto, fino a giungere ad un'ampia caverna da cui proviene una puzza asfissiante. La tua torcia subito rivela qual è la fonte di quell'odore: al centro della cavità c'è un mucchio di letame di drago. Subito porti la mano all'impugnatura, ma una rapida occhiata in giro ti conferma che per il momento non ci sono draghi. Da qui ci sono tre uscite.
L'uscita ad ovest ti conduce al **98**.

L'uscita ad est è quasi del tutto ostruita da un enorme macigno.
Se vuoi provare ad uscire da questa parte, tira due dadi per vedere se sei abbastanza forte da spostare il masso: se fai 2-6 non riuscirai a smuoverlo e dovrai scegliere un'altra via; se fai 7-12 riuscirai a spostarlo e ad infilarti nella galleria che conduce al **102**. Nota bene: qui puoi usare una delle tue preziosissime Palle di Fuoco per ridurre in cenere il macigno e proseguire al **102**.
L'uscita a nord ti conduce al **105**.
Se decidi di cercare nel letame (che cosa rivoltante!) prima di lasciare questa caverna, vai al **111**.

100

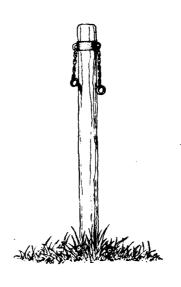
Hai un tremendo dolore allo stomaco, Pip! E stai sempre peggio: non avresti dovuto papparti quelle torte e quei biscotti.
O forse... forse il cibo è avvelenato!
Aaaaaaah! *È* avvelenato! Senti il veleno penetrarti nelle viscere, nel sangue, in ogni fibra del corpo... non c'è da stare molto allegri. Prendi i dadi per vedere se ti toccherà andare al temuto **14**.
Se fai 2-6, vai al **97**.
Se fai 7-12, vai al **109**.

101

Sia noto a tutti gli eroi che io, Etelberto, frate guerriero e suddito leale di Arturus Rex, figlio di Uther Pendragon e Signore e Sovrano del Reame di Avalon, testimonio in verità e in fede che io, il detto Etelberto, ho, con l'aiuto della grazia di Dio e del mio forte braccio, raggiunto il luogo che gli uomini chiamano Caverna del Drago e ne ho esplorato una sezione. Presto mi avventurerò nuovamente in quel posto temuto e rischierò la mia vita. Scrivo questa pergamena per tema che io muoia, dovesse alcuno avventurarsi dopo di me in questi luoghi maledetti dai cieli.

In primis, si giunge ad un vasto pianoro volcanico, circondato da rocce altissime che lasciano soltanto due vie accessibili al viaggiatore: una di queste conduce alla Caverna del Drago, l'altra a sicura morte. Evita la via più facile e giungerai alla caverna.

Non ti potrai sbagliare: la Caverna del Drago è unica per dimensioni e per olezzo, risultato della pietra sulfurea e del fiato dei draghi. Addentrarsi per questa prima caverna è satisfacientemente sicuro: i dragoni vivono nel dedalo maledetto molto più sotterraneo e qui poco si trova se non le rare ossa di malcapitati e sventurati viaggiatori. Da questa prima cavità

scoprirai sentieri che diramansi in molte direzioni. Niuna è sicura, poiché tutte conducono al dedalo di passaggi e corridoi che da tempo immemore conducono nei visceri della terra.
Si narra che mostri e creature, oltre ai draghi, vivono in questi antri, e questo ho scoperto essere vero. Non è da escludere che alcuni sieno buoni e amichevoli: ma io non potrei dirlo, poiché mai li incontrai. Esistono cose di cui gli uomini parlano solo sottovoce, cose che i saggi e gli eruditi dicono essere solo fole: ma fole non sono, questo io attesto e confermo, poiché li vidi con questi miei occhi, li combattei con queste mie mani, con questa mia spada e con queste mie formule di frate. Con certezza assoluta posso attestare e confermare che esiste una specie di Troll, un gruppo di nani gibbosi, una orrenda creatura simile all'uomo ma con la testa di un toro, una donna serpente, ed uno spirito gemente che puote sugger via la vita con un sol tocco. Prego il cielo che mai tu debba incontrare simili mostri, poiché io, Etelberto, li incontrai ed era cosa sgradevole e solo la misericordia di Dio mi concesse di aver risparmiata la vita. Mostri possono essercene tanti altri, ma dirlo con certezza non possum, solo con prudenza e sospetto. Nella mia prossima discesa puote essere che io li incontri. Queste creature condividono il feudo dei draghi, ma stanno lontani dai draghi stessi, che vivono nel secondo livello. Il pericolo che uno di questi mostri pirofili lasci il secondo livello per uscire dalla Caverna è però scarso, poiché quand'essi desiderino uscire a mangiare o accoppiarsi volano in alto, uscendo da un grande camino naturale posto in cima alla collina.
Ma evitare i draghi nel secondo livello non si puote. Qui si aggregano come formiche e sono tanti quanti mai nessuno in Avalon potrebbe pensare. Inoltrati cauto ed accorto, nuovo eroe che qui scenderai. Puote essere che io non viva a raccontare le mie vicende, sicché io prego che tu viva abbastanza per raccontare le tue. Se questo avverrà, ricordami nelle tue preghiere

mattutine e vespertine, in cambio dell'aiuto che ti ho qui offerto.
Tutto questo è scritto, letto e confermato da
Etelberto, Frate e Guerriero.

102

Il corridoio ti conduce diritto ad una piccola grotta, apparentemente vuota. Ci sono le seguenti uscite:
a sud, al **108**;
a sud-ovest, al **99**;
ad est, al **112**.
Qualcosa si muove, lo vedi con la coda dell'occhio! Ti volti di scatto ma non c'è nulla. Un altro bagliore, ti volti nuovamente. Ancora nulla. Ma qualcosa ti tocca

il braccio sinistro, qualcosa di freddissimo che ti agghiaccia. Per un attimo infinitesimale ti trovi faccia a faccia con un etereo spettro dagli occhi infuocati, che svanisce all'istante.
Uno spettro? Ma sono creature pericolosissime! E si possono combattere solo con le formule magiche: le armi fisiche non fanno loro neanche solletico. Lo spettro ti attacca, Pip! Solo quel breve contatto raggelante ti è già costato ben 10 PUNTI DI VITA (e se questo ti ha ucciso, vai al **14**). Devi, devi usare un incantesimo! Lo spettro ha 25 PUNTI DI VITA. Ti colpisce facendo 6 ai dadi, e ti procura +3 di danno.
Se riesci ad uccidere lo spettro, puoi uscire come indicato sopra.
Se lo spettro ti uccide, vai al **14**.

103

Tira due dadi.
Se fai 2-9 i Troll, mostriciattoli piuttosto aggressivi, non ti lasceranno mai passare. Torna al **98** e scegli di nuovo.
Se fai 10-12 i Troll ti lasceranno tranquillo: vai al **99**.

104

Senti un fruscio tra il grano. Un *forte* fruscio. Accidenti! Sono ratti! Ce ne devono essere centinaia, a giudicare dal rumore.
No, ce n'è uno solo ma è grande come un lupo! Per un istante ti scruta con i suoi lucidi occhi rossastri e digrigna i denti grandi come coltelli. Attento, Pip, ti si avventa addosso! Presto, tira due dadi per vedere se riesci a colpirlo con la spada! Il ratto gigante ha 25

PUNTI DI VITA e colpisce facendo 5, con un danno di +2.

Se il ratto ti uccide, vai al **14**.

Se tu riesci ad uccidere la bestiaccia, torna alla mappa di Stonemarten ed esplora un'altra zona del villaggio. Ma NOTA BENE: il morso del ratto procura una brutta malattia; perciò se l'animale ti colpisce, anche una sola volta, devi guarire altrimenti morirai prima di poter lasciare il villaggio. Controlla attentamente in tutte le case: forse puoi trovare qualche pozione curativa.

105

Ti ritrovi all'entrata di un'altra caverna. Pochi metri più avanti, sulla destra, c'è un corridoio laterale.

Per entrare nella caverna, vai al **114**.

Per proseguire nel corridoio, vai al **120**.

106 - *È una mappa della Caverna del Drago!*

106

Che scoperta! Che scoperta! È la mappa della Caverna del Drago! O almeno una parte. Quando (e se) raggiungerai la Caverna, potrai far riferimento alla mappa per trovare la giusta via. Non è indicata l'entrata, però ti mostra una sezione del labirinto e potrà essere utilissima per salvarti la vita! La mappa è disegnata qui di fronte, e potrai ritornare a questa pagina anche dopo aver lasciato questo paragrafo.
Adesso torna alla mappa di Stonemarten e continua le tue esplorazioni del villaggio.

107

L'interno della cripta è tappezzato con drappi di pesante velluto nero, che sono ancora in ottime condizioni; il pavimento, le pareti e il soffitto sono del marmo bianco più pregiato. Nel centro, sul pavimento, c'è una predellina e sopra una bara d'ebano, decorata di lucidissimo ottone. C'è anche un'iscrizione:

Privo di speranza
e stanco di viaggiare
sei qui in una stanza
e non puoi più respirare.
Un amico puoi trovare
o la morte!

Ti senti mancare per la bruttezza di questi versi (ma se si tratta davvero del Demone poetico, dovrai stare molto attento a lodarli quando si risveglierà). Sali sulla predella, scorgi una placca di ottone sul bordo della bara, che ha incise queste parole:
Per svegliare il Demone, di' ad alta voce la soluzione di questo enigma:

QUAL È LA DIFFERENZA
TRA UN'ANATRA?

Prego, di' forte la risposta.

Se rispondi: «Che stupido indovinello!», vai al **116**.
Se rispondi: «Non lo so», vai al **121**.
Se rispondi: «Una delle sue zampe sono sempre le stesse», vai al **122**.

108

Sei in una caverna naturale il cui suolo è cosparso di ossa e teschi (la maggior parte di animali, ma anche di esseri umani, oltre a molte creature di origine incerta). Non c'è il più piccolo rumore, un minimo spostamento d'aria: soltanto un silenzio agghiacciante. Nella parete a nord ci sono tre uscite, quale di queste prenderai?
Quella a sinistra? Vai al **98**.
Quella al centro? Vai al **99**.
Quella a destra? Vai al **102**.
Ancora una cosa, Pip: i corridoi che partono da queste tre uscite sono molto angusti, e ad un esame più attento, aiutandoti con la luce della torcia, noti che sono molto tortuosi. In fondo al cuore sai che questa potrebbe essere una scelta fatale: da qui in avanti potrebbe non esserci più alcuna possibilità di tornare indietro... Quindi, coraggio! Verso la gloria... o la morte!

109

Trema e contorciti per l'agonia, Pip: sei stato avvelenato!
Vai al **14**.

110

Babbeo! Hai permesso ai frati di compiere un orrendo cerimoniale! Vuoi avere i dettagli di questa tremenda operazione? Forse è meglio di no.
Vai al **14**.

111

Hai trovato un anello! Ti si adatta magnificamente al medio della mano sinistra. Il problema, ora, è che non viene più via! Inoltre ti provoca un leggero formicolio.
Un formicolio... cosa sarà un formicolio? Non importa, adesso. Torna al **99** e decidi dove andare.

112

Improvvisamente il corridoio si allarga e ti ritrovi sulla costa rocciosa di un lago sotterraneo. Attorno alle sue acque calme non ci sono sentieri, ma in compenso c'è un'imbarcazione piuttosto sgangherata e instabile, legata a qualche metro di distanza da dove ti trovi ora.
Se hai già scoperto, in quest'avventura, di saper nuotare, allora potresti tentare di attraversare il lago a nuoto (ma se non l'hai ancora scoperto, lascia stare, è troppo rischioso). Vai, perciò, al **123**.
Invece, se vuoi rischiare di attraversare il lago sull'imbarcazione (per quanto sia davvero molto instabile), vai al **117**.

113

Dopo aver contato accuratamente il denaro, lo gnomo ti racconta che ci sono due uscite dal villaggio. Ci

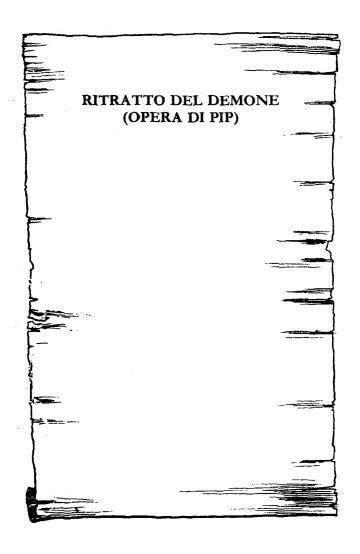
114 - *I funghi ti stanno mangiando la gamba!*

sono due case che hanno una porta sul retro, e questa permette di uscire dalla palizzata.
«Ma quali case?» chiedi.
«Questa informazione ti costerà 500 Pezzi d'Oro» risponde maliziosamente lo gnomo.
«Invece no!» urli, estraendo la spada con un gesto di minaccia.
«Ma no, certo che no ..» concorda lo gnomo, «stavo solo scherzando. Non sai stare agli scherzi?»
«Le case!» chiedi minaccioso.
«Va bene, va bene. Sono al **38** e al **43**». Dicendo questo corre dentro la casa e chiude la porta col chiavistello.
Torna alla mappa di Stonemarten e vai dove preferisci (ove t'aggrada, come si diceva a quei tempi).

114

Che strana, piccola caverna! Ha la volta bassa, è umida ed è piena dappertutto di funghi velenosi e puzzolenti.
Funghi!
I funghi ti stanno mangiando la gamba!
Scappa via, Pip! Presto!
Ah! troppo tardi, la gamba si sbriciola in milioni di pezzetti. I funghi stanno risalendo velocissimi e presto ti mangeranno anche la testa ... vai al **14**, vai.

115

Che scoperta! Che scoperta! Hai trovato una pergamena:
Sia noto che io, Etelberto, frate guerriero e suddito leale di Arturus Rex, figlio di Uther Pendragon e Signore e Sovrano

«Qui devi disegnare il mio ritratto!»

del Reame di Avalon, testimonio che io, con l'aiuto della grazia di Dio e del mio forte braccio, sono giunto fin qui nella ricerca di quella che gli uomini chiamano Caverna del Drago. E sia noto che io, Etelberto, essendomi trovato intrappolato per parecchi dì e mesi nel maledetto villaggio di Stonemarten, pieno di insidie e pericolosi incantesimi, finalmente ho scoperto una vera via che da qui conduce, lo credo in fede, a detta Caverna.

Vergo queste notizie su pergamena, per tema che io muoia nella mia ricerca, cosicché questa pergamena sia di aiuto ad ogni coraggioso eroe che mi seguirà. L'itinerario è il seguente: in primis, va' alla torre in rovina e scoprine l'entrata. Quando l'entrata sarà trovata, entra e cerca con cura: nella polvere e nelle macerie scoprirai una botola malandata. Aprila e appariranno scalini di pietra. Non temere: scendi e segui queste mie indicazioni. Presto riemergerai alla luce del sole in un loco orrendo, pieno di lava e detriti. Questa, io attesto e confermo, è la via alla Caverna del Drago. Ricordami nelle tue preghiere vespertine.

Scritto, letto e confermato da

Etelberto, Frate e Guerriero.

Torna alla mappa di Stonemarten e prosegui le tue esplorazioni, tenendo conto delle indicazioni della pergamena.

116

In un attimo il cofano della bara traballa e si apre: una pallida figura vestita con un abito da sera e un mantello di gran gala esce fuori a velocità impressionante. I suoi occhi sono rossastri, e i denti superiori sporgono dalla bocca.

Quel che è peggio, sembra piuttosto seccato.

«Stupido?» grida il Demone. «Adesso mi dirai che anche la mia poesia è stupida?»
«No, no!» rispondi subito, ricordandoti della pessima reputazione del Demone poetico, pronto ad infuriarsi come una belva se qualcuno biasima la sua orrenda poesia. «Sono il tuo più fervente e appassionato ammiratore. Sei un poeta stup... stupendo! Uno dei più grandi poeti mai vissuti, il più grande di tutto l'universo, molto superiore per ingegno e bravura a Shakespeare, a Dante, a Petrarca, a Leopardi e persino ad Aleardo Aleardi!»
A queste parole il Demone sembra calmarsi un pochino, anche se rimane un'ombra di furore (poetico?) nei suoi occhi.
«Bene» dice il Demone, «ti perdonerò. Ma ad una condizione..»
«A qualsiasi condizione, Demone poetico!» gridi coraggioso, pronto a sottoporti a qualsiasi prova pur di renderti amica questa strana (ma senz'altro magica) figura.
«Devi disegnare il mio ritratto!» esclama compiaciuto. «Usa questo..» ti porge una pergamena bianca.
Mettiti al lavoro, Pip. Usa la tua immaginazione per disegnare un Demone poetico degno del Museo d'Arte moderna.
Oppure del... cimitero.
Quando hai finito, vai al **127**.

117

Salti nella barca, ripeschi i remi dalla pozza d'acqua che si è formata sul fondo, li infili negli scalmi e inizi a remare. L'acqua è così buia che sembra quasi assorbire la poca luce che viene dalla torcia posta a prua, così ti sembra di remare all'infinito in una notte eterna. L'acqua che penetra dalle fessure dello scafo ti è arrivata ormai alle caviglie. Cerchi di remare più veloce che puoi per arrivare dall'altra parte prima che questo catorcio affondi. Tira due dadi per scoprire se ce la fai.

Se viene 2-4, vai al **124**.
Se viene 5-12, vai al **132**.

118

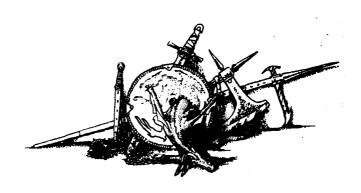
Rovisti tra le tue cose per vedere se c'è un guanto, ma dal momento che non ne trovi nessuno afferri quello di metallo che sta sul tavolo e lo tiri in segno di sfida sul volto del Cavaliere Nero.

«Ehi là, fellone, in guardia!» esclama il cavaliere. «Cosa credi di fare?»

«Ti sfido a combattimento!» rispondi, con una gran voglia di impugnare la spada.

«E perché mai?»

118 - *Il terribile Cavaliere Nero di Avalon!*

«Perché tu sei il terribile e temuto Cavaliere Nero di cui tutti parlano sottovoce come del più malvagio cavaliere in tutto il reame! Io voglio liberare Avalon della tua putrida presenza!»
«Non essere ridicolo!» dice il cavaliere. «Io sono re Pellinore». Si toglie l'elmo e te lo dimostra.
Che figura! Che errore da idioti! Pellinore è uno degli amici più fidi di re Artù! Se tu non fossi stato così affrettato e irresponsabile, avrebbe potuto aiutarti. Adesso puoi solo inchinarti e chiedere scusa per il tuo comportamento poco cavalleresco nei suoi confronti, e sempre inchinandoti e prostrandoti, uscire da questa casa per tornare alla mappa del villaggio e andare ad esplorare da qualche altra parte.

119

Niente. Non trovi assolutamente niente. Quello stupido detto romano! *Nihilus ad victor,* altro che: al vincitore neanche un fico secco!
Borbotta fin che vuoi, ma devi tornare alla mappa per esplorare un'altra zona del villaggio.

120 - *Il Minotauro balza in piedi*

120

Il corridoio per un certo tratto conduce ad est, poi fa una curva, prima a nord-est, poi sempre più verso nord. Senti uno strano odore, un po' come quello del bestiame dei tuoi genitori adottivi, ma molto più acuto e, come dire?, piuttosto minaccioso (se un odore può esserlo). Ciò nonostante continui: Pip non per nulla è un eroe. Cosa sarà un piccolo pericolo? Chi esita è perduto. Continui senza dar bada agli odori...
Mentre ti passano per la mente questi stupidi pensieri arrivi alla fine del corridoio, e salti in un'altra caverna. Da qui c'è un'uscita nella parete a nord e un'altra ad est. Davanti a te, a circa cinque metri, ci sono cinque forzieri di ottone ed una piccola cesta. Potrebbe essere interessante cercare qui.
Però fra te e i forzieri (ed anche le uscite) s'interpone un'enorme figura, alta almeno due metri, muscolosissima, e con una spada in mano. Ma non è la spada a catturare la tua terrorizzata attenzione, per quanto minacciosa possa essere. Alzi invece lo sguardo al viso di questa figura: ha la faccia di un toro! Sei entrato nella caverna del MINOTAURO!
«Fermo!» urla il Minotauro, con un muggito terrorizzante. Allo stesso tempo gratta il terreno in modo curioso con il piede destro. «Nessuno passerà di qua!»
«Abbassa la voce, stupido mostro!» gridi per tutta risposta, con molto più ardimento di quanto tu possa permetterti. «Non ho niente contro di te. Cerco il Drago di Ottone e basta!»
«Tu?» sbuffa il Minotauro. «Un soldo di cacio come te cerca il Drago di Ottone?»
«Non sono un soldo di cacio né un pippolino, anche se mi chiamo Pip. Forse avrai sentito parlare di me».

«No, proprio no» replica il bestione, scuotendo la testona e sbuffando ripetutamente.
«Be', allora avrai almeno sentito parlare di chi mi ha mandato qui: Merlino, il più grande mago di Avalon!»
«Merlino, hai detto? Credevo che fosse già morto da un pezzo!»
«È vivo e vegeto e sta benissimo» rispondi prontamente, considerando che con un osso duro come il Minotauro è meglio un testa a testa verbale che di fatto.
«E tu lo conosci? Di persona?»
«Certo».
Il Minotauro smette di grattare il terreno con il piede. «Pensi di poterlo persuadere a mettere a posto la mia testa?»
«E che cos'ha la tua testa che non va?» gli chiedi, pensando a un forte mal di testa o qualcosa del genere.
«Ha la forma taurina, non l'hai notato?»
«Be', siii ... devo ammetterlo».
Il Minotauro si siede su uno dei forzieri e appoggia la spada su un ginocchio. Poi scuote il capoccione: «Molti devono ammetterlo». Alza lo sguardo: «Credi che io sia nato così?» E prima che tu possa rispondere, prosegue: «No, per niente. Ero un bambino normalissimo, di bell'aspetto. Vivevo ad Atene, un piccolo villaggio greco di cui avrai sentito parlare. La testa mi è cresciuta così perché ho mangiato troppi hamburger, ecco perché. Beh, non ne sono sicurissimo, ma non riesco a pensare ad un'altra ragione plausibile. Tutti gli amici mi abbandonarono e solo il re di Creta fu così indulgente da darmi ospitalità e lavoro: mi mise a guardia del suo labirinto, ma lo stipendio era spaventosamente basso e alla fine mi sono deciso a

rintanarmi qui. Pensi che Merlino potrebbe guarirmi?»
«Sicuro!» gli dici. «È molto bravo a ridare forma alle cose».
«Se puoi chiedergli di farlo, ti sarò grato per sempre».
«Mi lasceresti passare incolume?» chiedi cautamente.
«Non posso. Chiunque arrivi qui deve combattere contro di me. È la regola. Ma possiamo fare una lotta simbolica: il primo che toglierà 10 PUNTI DI VITA all'altro sarà il vincitore. Se vinci tu, potrai proseguire: potrai persino cercare in questi forzieri se c'è qualcosa che ti serve. Se vinco io, allora andrai dritto da Merlino per chiedergli di fare qualcosa alla mia povera testa. Ti va?»
«Sì, benissimo!» rispondi (piuttosto sollevato). «Dobbiamo combattere adesso?»
«Naturalmente!» esclama eccitato il Minotauro, balzando in piedi.
Usa i dadi per decidere l'esito del combattimento. Il Minotauro ha bisogno di fare più di 6 punti per colpire, tanti quanti ne devi fare anche tu, poiché si tratta di un combattimento a pugni nudi. Tira un dado per vedere chi ha il primo assalto.
Se vinci, vai al **126**.
Se perdi, vai al **133**.

121

In un attimo il cofano della bara si scuote e si apre: una pallida figura, vestita con un abito nero ed un mantello di gran gala, esce fuori con straordinaria rapidità. I suoi occhi sono rossastri e i denti superiori sporgono dalla bocca. Quel che è peggio, sembra seccato.

«Non sai? Come non sai!» grida il Demone. «Che razza di risposta è questa? Tutti sanno che una delle sue zampe sono entrambe le stesse!» Detto questo, chiude, sbattendolo, il cofano della bara. Puoi tentare quanto vuoi, ma non tornerà fuori.
Torna alla mappa del villaggio e scegli un'altra zona da esplorare.

122

Improvvisamente il coperchio della bara si scuote e si apre; una figura di un pallore mortale, con un abito da sera e un mantello di gran gala, esce con una rapidità spaventosa. Ha gli occhi rossastri e i denti superiori che sporgono dalla bocca. È orribile anche quando ride, come fa ora.
«Bravo, bravissimo, caro il mio visitatore! Bravo bravo! Io stesso non avrei potuto far di meglio. Naturalmente l'avrei messa in rima, più o meno così:

Qual è della sfinge l'enigma?
Tra un'anatra la differenza?
Suvvia, abbiate pazienza,
Non è difficile il sofisma,
La domanda è persin fessa:
"Una delle sue zampe è sempre la stessa!"

Che ne pensi? Non è magnifica questa risposta per le rime?»
«Bella davvero!» esclami, ricordandoti che il Demone poetico ama essere lusingato. «Le allusioni mitologiche erano molto appropriate».
«Certo» continua il Demone, «lo sono sempre nella mia poesia. Bene, dal momento che mi sembri una

persona di gusto e di buona cultura, dammi una prova della tua intelligenza».
E, dicendo questo, estrae da una tasca del mantello una piccola tabacchiera d'argento. «Ne prendi un po'?» ti chiede.
Scuoti la testa per dir di no.
«Bravo, bravissimo!» commenta il Demone, «è un'abitudine orrenda e malsana. Ma puoi fare un'eccezione in questo caso, puoi prendere un po' di *questo* tabacco! Anzi, non si tratta di vero e proprio tabacco ma di un'erba che cresce spontanea, ed è stata benedetta dal Vicario pastorale della Comunità anglicana. Ha proprietà altamente curative: quando ti senti giù di corda prendine un pizzico e poi tira due dadi, il totale ottenuto equivarrà ai PUNTI DI VITA che quest'erba ti restituirà (fino ad un massimo equivalente ai tuoi PUNTI DI VITA iniziali). Puoi prenderne solo una volta in ciascun paragrafo in cui ti trovi, altrimenti l'overdose ti spedirà diritto al **14**! Capito? Bene. Adesso in viaggio, mio eroe, perché fa freddo, e nella bara tornar devo, per non prender raffreddore, e tossire a tutte l'ore».
Chiude il coperchio e ti lascia con la tabacchiera e il suo contenuto miracoloso.
Ora torna alla mappa di Stonemarten e continua ad esplorare il villaggio. E non perdere la tabacchiera! Perciò prendi nota che adesso la possiedi.

123

Ti togli i vestiti e ne fai un fagotto; poi ti tuffi nelle acque gelate del laghetto sotterraneo ma sventuratamente capiti davanti alle fauci spalancate di un pesce enorme in agguato nelle profondità!
È una brutta faccenda, Pip. La vecchia cara E.J. è legata nel fagotto dei vestiti, cosicché sei costretto a combattere contro questo pesce a mani nude (potresti cercare di strangolarlo o colpirlo fino a intontirlo, vedi tu). L'animale ha soltanto 10 PUNTI DI VITA, e l'impresa non dovrebbe essere molto difficile per un eroe come te. L'unico problema è che tu adesso sei *sott'acqua*, il che significa che ti devi sbarazzare del pesce in tre scontri, altrimenti non avrai più ossigeno e morirai per asfissia.
Se riesci ad uccidere o tramortire il pesce in tre turni, vai al **124**. Se non ce la fai, vai al **14**.

124

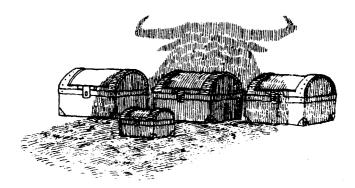
Hai braccia robuste, Pip! O forse soltanto molta fortuna...
Comunque ce l'hai fatta ed è questo che conta. Attraversi il lago e, camminando nel pantano, finalmente giungi alla terraferma, fino all'entrata di una galleria ad est.
Vai al **130**.

125

Vai al **10**.

126

«Bene...» esclama il Minotauro (un po' senza fiato, dopo tutto quel lottare), «ora che ci siamo liberati di

questa incombenza, sarebbe meglio che tu dessi un'occhiata nella mia stanza. Anche questa è una regola, sai. Al vincitore le spoglie, come era solito dirmi Giulio Cesare, prima che la mia testa diventasse così brutta e lui smettesse di parlare con me. Ma devo avvertirti che, sempre in base alle regole, puoi guardare solo in due di quelle casse: quando l'avrai fatto, le altre spariranno automaticamente. Si tratta di una magia che mi sono procurato per proteggere le mie proprietà. Sai, coi tempi che corrono... L'unico inconveniente è che non so come si disinnesca quella malnata magia. Perciò, mi spiace, anche tu dovrai sottostare alla regola. Allora, ricapitolando, ci sono tre forzieri ed una cesta.

Puoi guardare in due: a te la scelta!»
I tre forzieri sembrano del tutto identici uno all'altro. La cesta, sebbene molto più piccola, ha più o meno la stessa forma dei forzieri.
«Non sarebbe più semplice se tu mi dicessi che cosa c'è dentro?» chiedi al Minotauro.
Ma il mostro scuote la sua testa taurina: «Mi spiace, ma è la regola...».

Dal momento che non c'è possibilità di descriverli, chiameremo i forzieri con il numero 1, 2 e 3.
Se apri i forzieri 1 e 3, vai al **135**.
Se apri i forzieri 1 e 2, vai al **140**.
Se apri i forzieri 2 e 3 vai al **146**.
Se apri il forziere 1 e la cesta, vai al **143**.
Se apri il forziere 2 e la cesta, vai al **150**.
Se apri il forziere 3 e la cesta, vai al **129**.

127

«Bravissimo! Lavoro eccellente!» esclama il Demone poetico. «Che abilità straordinaria! Sei davvero una promessa, quasi quanto lo sono io nel campo dell'arte poetica. Mi ricorda un po' i quadri di Montale nel suo Periodo Blu (o era Picasso?). Non importa: si tratta di un lavoro stupendo, e meriti una ricompensa, anche se non hai risolto l'enigma».
Da una manica del suo mantello estrae un bastoncino con sopra qualcosa di appiccicoso. «Prendi questo lecca-lecca» ti dice.
«Un lecca-lecca?» esclami, sorpreso e un po' seccato, a dire il vero.
«È un lecca-lecca magico» sorride il demone, e i denti gli risplendono per un istante. «Dacci una leccatina e vedrai. Ma non adesso, perché non devi sprecarlo. Puoi dare solo tre leccatine a questo lecca-lecca magico, poi scomparirà. Ma ogni volta che lo fai - in battaglia, in combattimento, o quando lo riterrai più opportuno - tutti i PUNTI DI VITA che avrai eventualmente perso ti ritorneranno intatti, mentre l'equivalente verrà sottratto ai PUNTI DI VITA dell'avversario. È un po' complicato da calcolare, ma è estrema-

mente utile, specie quando stai per avere la peggio. Ma ricordati, funziona solo tre volte. Ed ora...» con queste parole torna nella sua bara, «... temo che devo lasciarti, anche se questa conversazione è stata molto piacevole». Detto questo, chiude il coperchio della bara.

Cerchi di bussare più volte a quello strano giaciglio, ma non ne viene alcuna risposta, eccetto che per una poesia:

Addio, addio, caro amico
Speriam che qui non sia finito
questo tuo peregrinare.
E s'anche ad altri per arrivare
alla tana del dragone
d'impazzire toccherà,
coraggio tu hai, più d'un leone,
e mai ti mancherà.

Torna alla mappa del villaggio e scegli un'altra zona da esplorare.

128

Continui tranquillo e felice per questa galleria. Nessuna preoccupazione ti turba, finché cadi in una trappola.

Tira due dadi per stabilire la gravità di questa caduta, e sottrai il risultato ottenuto dai tuoi PUNTI DI VITA.

Se la caduta ha avuto un esito mortale, vai al **14**.

Se sei ancora vivo, ed hai con te corda e chiodi da scalatore, puoi cercare di uscire arrampicandoti. Se invece ne sei sprovvisto, dovrai rimanere laggiù a morire di fame (vai al **14**).

continua

130 - *Con uno sguardo la Medusa può pietrificarti*

Se riesci ad uscire dalla trappola, ti trovi di fronte a due gallerie che portano in direzioni opposte: al **120** oppure al **130**.

129

Interessante. La cesta contiene una grossa chiave. Il forziere, invece, è praticamente vuoto. C'è solo una pergamena con su scritto:

JP, FUFMCFSUP, GSBUF F HVFSSLFSP, BWFOEP TUSFUUP BNJTUB' DPO MB CFTUJB EBM DBQP UBVSJOP, BUUFTUP DIF TPMP MB DIJBWF OFMMB DFTUB QFSNFUUFSB' M'BDDFTTP BMMB EJNPSB EFHMJ TQVUBGVPDP

Tutto ciò non ha molto senso, a meno che tu non riesca a decifrarlo.
Come il Minotauro aveva preannunciato gli altri forzieri sono svaniti.
Dalla caverna del Minotauro ci sono delle gallerie che portano al **114**, al **128** e al **137**. Scegli una direzione.

130

Evviva!
Questo dev'essere il tuo giorno fortunato, Pip. Come entri nella caverna davanti a te, la luce della torcia viene riflessa, in un bagliore multicolore, dal più grande ammasso di gemme, oro, argento, giada, avorio, nickel e altre cose preziose che tu abbia mai visto. Qui c'è il tesoro del più ricco dei re, del più avaro degli accumulatori! Al confronto il favoleggiato tesoro di Ansalom sembra la cassa del botteghino di un circo di terza categoria! Ci devono essere miliardi di miliardi quaggiù: diamanti, rubini, zaffiri, smeraldi, zirconi,

perle ... a centinaia, a migliaia, ammonticchiati e in attesa di qualcuno che se li infili nel borsello ...
Forse si tratta del leggendario tesoro del drago: riscatti pagati per liberare donzelle rapite dal mostro, tesori razziati dai monasteri e dai castelli, bottini accumulati da secoli e da generazioni di draghi. Tutto questo quaggiù, in questa caverna, ad attendere l'arrivo di un eroe coraggioso come te!
Oh, potrai cambiare radicalmente la tua vita, Pip! Potrai comprarti un castello, anzi dozzine di castelli. Potrai, potrai ... cosa potrai? Non lo sai nemmeno tu, Pip.
Tutto quel che hai da fare ora è riempirti le tasche più che puoi di quei tesori (ed è un bel gruzzolo). E anche persuadere quella donna dai capelli un po' strani che ti lasci fare. Una donna dai capelli strani? Ma non sono capelli, sono serpenti! È la Medusa, Pip, la mitica strega il cui sguardo trasforma gli uomini in pietre! Solo adesso ti accorgi di quante statue ci siano in questa caverna, e quanto siano somiglianti agli esseri umani!
Per poter prendere un po' di questo immenso tesoro, devi combattere contro la Medusa. Se decidi di far così, vai al **136**. Se invece ritieni che la prudenza sia meglio del desiderio di accumular ricchezze, allora puoi usare la formula magica dell'Invisibilità per uscire alla chetichella senza esser visto.
Se non vuoi usare qui l'incantesimo, puoi cercare di sgattaiolare via più rapidamente che puoi. Per scoprire se ce la fai, tira due dadi: se fai 2-6 esci senza nemmeno essere notato da quell'essere malvagio; se però fai 7-12 la Medusa ti vede e ti dà una delle sue occhiate che ti spedisce diritto al **14**.

I corridoi che conducono fuori da questa caverna portano al **138** e al **128**. Scegli tu dove andare.

131

Ciascuno di quei nani tremendi ha 10 PUNTI DI VITA. Hanno *movimenti* piuttosto lenti, perciò puoi avere tu il primo colpo e tirare due dadi per scoprire quanti ne puoi colpire (se fai 12, questo significa che li colpisci tutti, prima che possano rispondere). Quando è il turno dei nani, essi ti colpiscono in sequenza: non sono dei grandi combattenti, perciò hanno bisogno di fare più di 8 ai dadi per colpirti. Per contro, sono ben armati ed ogni loro colpo produce +3 di danno.
Se i nani ti uccidono, vai al **14**.
Se riesci a farne fuori almeno 10, i rimanenti scappa*no via in direzione della caverna del Minotauro. Tu* prosegui al **134**.

132

Glu, glu, glu, glugluglugluglu . . .
Questo è un brutto rumore, Pip: sei tu che affoghi. Lo vuoi sentire meglio. Eccoti accontentato:
Glu, glu, glu, glugluglu glu . . . glu . . . glu . . .
Hai l'affanno, eh? La ragione per cui stai affogando è che la barca è affondata. Che cosa puoi fare ora? Be', puoi usare la formula B.A.I. (se puoi usarla ancora). Questa produrrà attorno a te una bolla d'aria che ti manterrà in vita abbastanza da permetterti di arrivare al **124**.
Altrimenti ci sono pochissime probabilità che tu impari a nuotare così velocemente (ma molta gente im-

para subito, in condizioni del genere!). Quel che devi fare è tirare i dadi come se tu stabilissi di nuovo i tuoi PUNTI DI VITA. Se il punteggio è superiore ai tuoi PUNTI DI VITA originari allora potrai considerarlo come nuova base di partenza dei tuoi PUNTI DI VITA.
Inoltre, questo ti permetterà di imparare a nuotare rapidamente. Per salvarti, però, dovrai tirare di nuovo i dadi: se fai 11-12 ti salvi (tieni stretto il tuo portafortuna, se ne hai uno).
Ricapitolando, se riesci a salvarti con uno dei sistemi descritti, vai al **124**. Altrimenti, caro amico, devi andar dritto al **14**.

133

Beh, almeno non sei morto. Un po' malconcio, forse, ma vivo. L'unico problema ora è che devi andare da Merlino per chiedergli di mettere a posto la testa del Minotauro.
«Non dimenticarti la tua promessa» sottolinea il Minotauro, come leggendoti nel pensiero.
Ma l'unico modo per vedere Merlino in quest'avventura sembra essere quello di morire.
«Che ne dici se... ehm...» suggerisci con un po' di esitazione, «... se ti prometto che chiederò a Merlino di risolvere il tuo problemino la prossima volta che lo vedo? Sai, ho un Drago di Ottone da combattere adesso e non posso tornare indietro...».
«E quando dovresti vedere Merlino?» chiede sospettoso il Minotauro.
«La prossima volta che sarò ucciso» gli confessi onestamente.

«Beh, non dovrebbe essere tra molto allora, in un postaccio come questo» commenta il Minotauro. «Sono un mostro ragionevole. Aspetterò».
«Grazie di cuore, nobile Minotauro» dici cerimoniosamente.
«Ecco» aggiunge il Minotauro, in un empito irrefrenabile di generosità, «quando l'avrai visto, potrai aprire questa cesta e prenderne il contenuto». Dicendo così, ti mette in braccio la cesta.
La cesta non si aprirà, per quanto tu possa cercare di forzarla, fino a quando non sarai al **14** a trovare Merlino (o, fino a quando non tornerai proprio all'inizio di questa avventura). Ma quando avrai mantenuto la tua promessa - non prima - potrai andare al **135** (prendi nota del numero) per tentare di scoprire a cosa serve quello che c'è nella cesta; poi vai al paragrafo successivo a quello in cui ti trovi.
Capito? Registrato? Bene.
Ci sono tre corridoi per uscire dalla caverna del Minotauro: portano al **114**, al **128** e al **137**. Scegli quale via prendere.

134

Scavalcando i cadaveri dei nani ti avvicini al pannello di controllo della parete nord. Incastonata nello splendente pavimento di metallo c'è una placca di metallo blu. La controlli attentamente e cerchi di estrarla, ma questa resta ben attaccata al suolo. Davanti a te ci sono tre grandi leve, sormontate da un avviso scritto in rosso:

INSERIRE LA CHIAVE NELLA FESSURA
PRIMA DI AZIONARE LE LEVE

Accanto a quest'avviso c'è una fessura abbastanza ampia per permettere l'inserimento di una chiave speciale. Le leve sono numerate da 1 a 3. Ciascuna può essere spinta in su o tirata verso il basso. Pensaci molto bene prima di usare queste leve, perché il loro funzionamento può determinare il resto di questa avventura. Ecco le varie possibilità.

Se possiedi una chiave che si adatti alla fessura, allora scegli una di queste combinazioni:

spingi le tre leve verso l'alto e vai al **139**;

tira le tre leve verso il basso e vai al **141**;

spingi una leva verso l'alto, tira le altre due verso il basso e vai al **144**;

spingi in alto due leve, tira la rimanente verso il basso e vai al **147**.

Se *non* possiedi la chiave, allora scegli una di queste combinazioni:

spingi le tre leve in alto e vai al **142**;

tira le tre leve verso il basso e vai al **145**;

spingi una leva in alto, tira le rimanenti in basso e vai al **148**;

spingi due leve verso l'alto, tira la rimanente in basso e vai al **149**.

135

Il forziere 3 contiene una pergamena con su scritto:

JP, FUFMCFSUP, GSBUF F HVFSSLFSP, BWFOEP TUSFUUP BNJTUB' DPO MB CFTUJB EBM DBQP UBVSJOP, BUUFTUP DIF TPMP MB DI-JBWF OFMMB DFTUB QFSNFUUFSB' M'BDDFTTP BMMB EJNPSB EFHMJ TQVUBGVPDP

Il che non ti dice gran che, a meno che tu non sia capace di decifrarlo.
Forse c'è qualcosa nel forziere 1 che ti può aiutare. Lo apri rapidamente e salta fuori un serpente che ti morde fulmineo. Presto, tira due dadi per vedere se il veleno è letale.
Se fai 2-4 il veleno scorre velocissimo nelle tue vene, corrodendole come un acido potentissimo; presto giunge al cervello, bruciandolo e facendoti fare una morte orribile (vai al **14**).
Se fai 5-12 il veleno non ha alcun effetto su di te; infila lo stupido serpentello nel forziere e cerca di decifrare l'iscrizione sulla pergamena.
Come ti aveva detto il Minotauro, l'altro forziere e la cesta sono scomparsi. Le gallerie che conducono fuori della caverna del Minotauro vanno verso il **114**, il **128** e il **137**. Scegli una via.

136

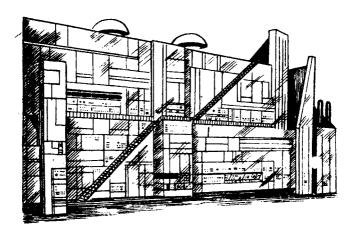
Decisione coraggiosa. Dimostra avidità, forse, ma senz'altro anche molto coraggio!
Ma adesso le brutte notizie: la Medusa ha ben 100 PUNTI DI VITA. Può ridurti in pietra ogni volta che ti colpisce per due volte di fila. Per colpire deve fare più di 8 ai dadi.
In questo combattimento puoi decidere di usare la formula dell'Invisibilità, ma, ciò nonostante, la Medusa può ancora colpirti. In questo caso, però, deve farlo per tre volte consecutive per trasformarti in pietra.
Buona fortuna!
Se la Medusa ti uccide, vai al **14**.

continua

Se tu riesci ad ucciderla, puoi portarti via un tesoro equivalente a ben 200.000 Pezzi d'Oro. Ci sono due passaggi per uscire da qui: uno porta al **138** e l'altro al **128**. Scegli tu.

137

Questa caverna è completamente coperta di metallo: pavimento, muri e soffitto, dappertutto! E alla parete nord c'è un'impressionante serie di macchinari e di pannelli elettronici! Questa sicuramente non è opera dei draghi, né di nessun essere vivente dei tempi di re Artù: se tu non fossi una persona del ventesimo secolo, e quindi esperta di queste diavolerie elettroniche, certamente penseresti che si tratti di una magia infernale. Ma *tu sei* una persona del ventesimo secolo, perciò hai già visto qualche volta (magari solo in fotografia) delle apparecchiature del genere. Ma chi può averle costruite ai tempi della cavalleria? Come sono capi-

tate qui? E che ci fanno? Che mistero, che enigma! E che ghiotta opportunità per gironzolare e darci un'occhiata senza timore di correre pericoli!
Avresti una gran voglia di andare dritto al pannello di controllo che sta a nord, ma c'è un problema di non poco conto. A questo macchinario sta lavorando una dozzina di nanetti gobbi dall'aspetto poco rassicurante. Dodici, Pip! Mica pochini: anche un eroe della tua stazza può avere dei problemi contro tanti avversari, anche se così piccoli (ma molto cattivi!). La scelta sta a te.
Qui puoi usare la formula dell'Invisibilità per fuggire sano e salvo (anche se questo significa tornare indietro, poiché non ci sono altre uscite da questo posto).
Puoi tentare di svignartela senza essere visto e senza ricorrere ad incantesimi: tira i dadi, se fai 2-8 i nani non ti notano; se fai 9-12 invece gli esserini malvagi ti scorgono e ti attaccano urlando come ossessi: in questo caso sei costretto a combattere (vai al **131**).
Infine puoi tu stesso lanciarti all'assalto dei nani e sperare di farli a pezzi (vai al **131**).

138

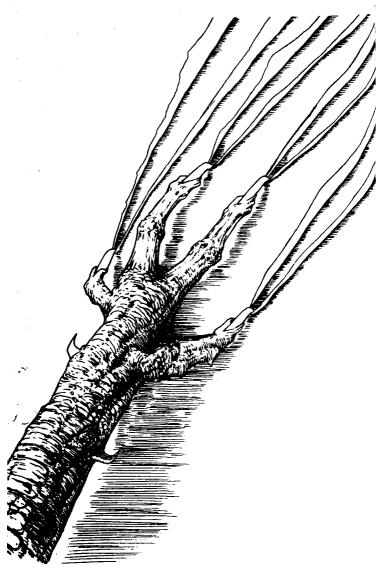
Improvvisamente ti ritrovi sulla costa rocciosa di un ampio lago sotterraneo. Attorno alle sue acque buie non ci sono sentieri, ma, in compenso, attraccata alla riva c'è una vecchia e malandata imbarcazione, che probabilmente fa anche acqua.

Se in quest'avventura hai già scoperto di saper nuotare, puoi attraversare il lago a nuoto (ma se non lo sai non provare, è troppo pericoloso): vai al **123**.

Se invece, preferisci attraversare il lago sulla barca (che è molto instabile), vai al **102**.

139

Senti uno strano rumore di macchinari. Una profonda vibrazione ti scuote il corpo: per un istante ti senti le vertigini, sei disorientato. Dalla placca sotto i tuoi piedi emerge una spirale di luce intensissima che sembra attorcigliarsi attorno al tuo corpo. Ti gira la testa, perdi i sensi... poi, tutto è buio. Ti ritrovi in un corridoio sotterraneo di pietra lavorata, ben illuminato da

torce disposte ad intervalli regolari su dei bracci inseriti nelle pareti. La caverna dalle pareti metalliche è del tutto scomparsa... sei ad un incrocio, l'incrocio del tuo destino, forse.
Un corridoio va in direzione nord-sud, l'altro in direzione est-ovest. Una cinquantina di metri a nord c'è una porta; un'altra porta a cinquanta metri a sud. Un centinaio di metri ad est ancora una porta, e ad ovest un'altra ancora. Tutte queste porte sono chiuse e non c'è nessuno nei corridoi.
Be' non c'è molta scelta, Pip. Dove si va?
Se vai a nord, continua al **151**.
Se vai a sud, continua al **153**.
Se vai ad est, continua all'**81**.
Se vai ad ovest, continua al **141**.

141 - *Gli artigli ti graffiano il petto*

140

Maledizione! Sei stato morso da un serpente, che era nascosto nel forziere 1! (No, no, non angosciarti e non buttarti sui dadi per vedere se sei salvo: ci sono altre notizie.) Per fortuna, come ogni persona eccentrica che si rispetti, hai aperto *per primo* il forziere 2, dentro il quale c'è una bottiglietta con su scritto a caratteri cubitali: ANTIDOTO CONTRO IL VELENO DI SERPENTE. Butti giù d'un fiato il contenuto (che ha un sapore rivoltante) e presto ti senti meglio. Il pericolo di finire al **14** svanisce d'incanto.

Come il Minotauro aveva predetto, l'altro forziere e la cesta spariscono. Non c'è altro da fare ora che andarsene: ci sono tre uscite, una al **137**, una al **114** e una al **128**. Quale prendi?

141

Buio. E dall'oscurità qualcosa di misterioso ti salta addosso: è grande e disgustoso, pelosissimo. I suoi denti aguzzi mordono l'aria a pochi centimetri dalla tua gola e i suoi artigli ti strappano il petto. Orrendi grugniti e stridii ti risuonano nelle orecchie: devi combattere, se vuoi salvarti.

Il mostro (o qualsiasi cosa sia) ha 80 PUNTI DI VITA. Ed ha anche il primo colpo, colpirà facendo più di 5 ai dadi e provocando, oltre ai punti ottenuti, anche +2 di danno grazie alle sue armi naturali.

Forza, Pip!

Se il mostro ti uccide, vai al **14**.

Se riesci ad uccidere il mostro, vai al **152**.

142

C'è uno strano ronzio di macchine, e una vibrazione ti scuote tutto. Per un istante perdi i sensi, hai il capogiro, sei disorientato. Dalla placca sotto i tuoi piedi sale una luce accecante che ti circonda come una spirale. Ti gira la testa. Ti senti mancare, poi ...
BUIO!
Vai al temutissimo **14**.

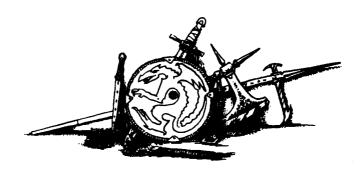
143

La cesta contiene una grossa chiave, che potrebbe esserti utile in qualche modo. Però devi vedere se riuscirai a sopravvivere al morso velenoso del serpente che era nel forziere.
Se fai 2-5 vai al **14**.
Se fai 6-12 puoi tenere la chiave, conservando intatti i tuoi PUNTI DI VITA attuali.
Come aveva predetto il Minotauro, gli altri forzieri svaniscono. Non ti resta che uscire da questa caverna: ci sono tre passaggi, uno verso il **137**, uno verso il **114** e uno verso il **128**. Quale scegli?

144

Vai al **108**.

145

C'è un rumore di macchine, una vibrazione ti scuote e per un istante ti senti mancare. Hai il capogiro, sei disorientato. Dalla placca sotto i tuoi piedi sale una luce che ti circonda come una spirale. Ti gira la testa, cadi svenuto ... e poi BUIO!
Vai al temuto **14**.

146

Il forziere 2 contiene una bottiglietta con su scritto a caratteri cubitali: ANTIDOTO CONTRO IL VELENO DI SERPENTE. Potrebbe tornar utile nel caso tu venissi morso da un serpente. Ce n'è una dose intera che neutralizzerebbe ogni tipo di veleno, mantenendo intatti i tuoi PUNTI DI VITA. Il forziere 3 contiene una pergamena, su cui c'è scritto:

JP, FUFMCFSUP, GSBUF F HVFSSLFSP, BWFOEP TUSFUUP BNJTUB' DPO MB CFTUJB EBM DBQP UBVSJOP, BUUFTUP DIF TPMP MB DIJBWF OFMMB DFTUB QFSNFUUFSB' M'BDDFTTP BMMB EJNPSB EFHMJ TQVUBGVPDP

Il che non ti è molto d'aiuto, a meno che tu non sia in grado di decifrarla (anche così forse non ti servirà un gran che).
Come aveva predetto il Minotauro, gli altri forzieri sono svaniti. Ci sono tre passaggi per uscire dalla caverna: uno porta al **114**, uno al **128** ed uno al **137**. Sta a te scegliere quale prendere.

147

Senti uno strano rumore di macchinari. Sei scosso da una vibrazione e per un attimo ti senti mancare: sei disorientato, hai il capogiro. Una spirale di luce che sale dalla placca sotto i tuoi piedi comincia ad avvolgerti. Cadi svenuto e poi ...
BUIO!
Vai al **14**.

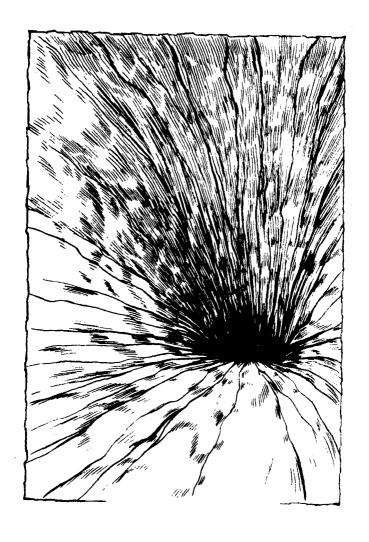
148

Senti un rumore di macchine, una vibrazione ti scuote e per un istante ti senti mancare. Hai il capogiro, sei disorientato, mentre dalla placca sotto i tuoi piedi sale una luce che ti avvolge come una spirale. Svieni, perdi conoscenza, poi ... BUIO!
Vai al **14**.

149

C'è uno strano ronzio di macchine. Una vibrazione ti scuote tutto e per un istante perdi i sensi, hai il capogiro, sei disorientato. Poi, dalla placca sotto i tuoi piedi, sale una luce accecante che ti avvolge come una spirale. Ti gira la testa, svieni e poi...
BUIO!
Vai al **14**.

150

La cesta contiene una grossa chiave. Chissà mai a che serve? Il forziere non ti aiuta molto: contiene solo una bottiglietta con su scritto a caratteri cubitali: ANTIDOTO CONTRO IL VELENO DI SERPENTE. Può tornarti utile se mai verrai morso da un serpente. Ha un sapore orrendo ma neutralizza ogni effetto del veleno, mantenendo intatti tutti i PUNTI DI VITA che hai al momento di essere morso (se questo ti capiterà, naturalmente). Nella bottiglia c'è soltanto una dose, però.
Come aveva predetto il Minotauro, gli altri forzieri sono svaniti. Ci sono tre passaggi per uscire dalla caverna: uno porta al **114**, uno al **128** ed uno al **137**. Quale scegli?

151 - *La cavità termina con una sorta di imbuto*

151

Entri in un tunnel tagliato nella roccia viva, probabilmente un canale naturale qua e là allargato artificialmente per favorire il passaggio. Improvvisamente capisci che, qualsiasi cosa fosse quella strana macchina, e chiunque ne fosse stato il costruttore, essa ti ha spedito in un altro luogo, in un altro posto!... *da cui non c'è ritorno!*

Non importa, Pip. Un eroe coraggioso va sempre avanti. Che è proprio quel che fai, dal momento che giungi ad un'altra caverna.

Qui esiti. Questa grotta è diversa dalle altre che hai visto finora: sembra formata in tutto e per tutto da roccia liquida, perché la superficie è liscia come uno specchio e l'intera cavità termina verso il basso in un imbuto molto ripido. Avanzi cautamente, per paura di scivolare. Ma l'imbuto è sempre più ripido e la superficie sempre più levigata. Oh, no! L'imbuto è ostruito!

Cosa fare, ora? Il macigno che ostruisce l'imbuto sembra piuttosto pesante, ed è troppo grande per spostarlo. Naturalmente puoi fare un tentativo (una volta sola), tirando due dadi.

Se viene 10-12 riesci a rimuovere l'ostacolo.

Altrimenti non ce la fai, ma puoi tirare una Palla di Fuoco.

Se non hai Palle di Fuoco a disposizione (o se preferisci conservarle per altre situazioni) puoi usare la bacchetta magica, che dissolverà il macigno trasformandolo in fanghiglia molle... questo però ti costerà 25 PUNTI DI VITA (devi fare bene il conto, altrimenti rischi di finire al **14**!).

Quando sarai riuscito a superare l'ostacolo, qualunque mezzo tu usi, vai al **153**.

152

È successa una cosa davvero strana: con la morte del mostro la sala s'è improvvisamente illuminata. È come se prima il mostro assorbisse tutta la luce; mentre ora che è morto le cose sono tornate alla normalità. Però adesso non vedi più il mostro! Sul pavimento c'è un alone di oscurità impenetrabile; se ci metti la mano dentro, puoi percepire una cosa pelosa, con gli artigli e tutto il resto. Ma non riesci a vedere alcunché. Che stranezza... probabilmente hai ucciso qualche creatura magica, forse un Mostro delle Tenebre. Basta filosofare, però. La sala - si tratta di una vera e propria stanza, non di una grotta - è arredata in modo spartano. C'è un mucchietto di paglia in un angolo, probabilmente dove il mostro dormiva prima che tu gli donassi l'eterno riposo. Oltre a questo e ad un piatto sporco, non c'è nient'altro. Ah sì, c'è una bacchetta magica.
La bacchetta, che ha una specie di correggia di cuoio ad una estremità, è appesa ad un chiodo sulla parete occidentale. È di ebano e giada. Come la tocchi, scorgi le scintille elettriche tipiche delle bacchette magiche. Provi a muoverla, o a puntarla da qualche parte, ma non si produce alcun risultato tangibile. Comunque, una bacchetta magica è sempre una bacchetta magica, sicché la infili nel mantello nella speranza che più tardi ti possa tornare utile.
In questa camera c'è solo una porta: conduce al **151**.

153

Una breve galleria in discesa porta ad una rampa di scale. Queste sono state squadrate molto rozzamente

ma sono anche molto lisce e scivolose, come se venissero calpestate da secoli e secoli. Ma quali piedi mai calpestarono questa scalinata? Non quelli degli eroi, perché solo gli eroi più forti, più intelligenti e più coraggiosi possono sopravvivere abbastanza da giungere fin qui. E sono sicuramente pochissimi. No, Pip, questi scalini sono stati resi così lisci da qualche essere che abita nella Caverna del Drago, qualche essere malvagio e oscuro.

Cos'è il rumore che senti venire da dietro? Un rumore sinistro, insinuante ... come di qualcuno che scivoli. La creatura che sta scivolando sui gradini ha un brutto aspetto: è verde, lunga poco più di due metri, con la lingua guizzante e gli occhi rosso-sangue. La lingua è lunghissima e nodosa sulla punta. Un guizzo! È come una frusta! Attento Pip, potresti ricevere una scudisciata: tira due dadi per scoprire se riesci a scansarti in tempo.

Se fai 2-8 riesci ad evitarla.

Se fai 9-12 la lingua si attorciglia intorno a te come una carta moschicida, bloccandoti mani e braccia.

Fai una brutta fine, Pip, perché l'orrendo mostro ti inghiotte nelle sue viscide fauci. Hai appena il tempo di essere digerito, poi vai al **14**.

Se invece riesci a sfuggire alla viscida presa di questo mostro, non è detto che tu sia salvo del tutto: hai semplicemente l'opportunità di combattere contro questo enorme mollusco. Ha 20 PUNTI DI VITA, però se ti colpisce (con più di 8 punti ai dadi) anche solo una volta per te è finita, perché ti bloccherà e ti inghiottirà all'istante.

Se muori, vai al **14**.

continua

Se riesci ad uccidere il mollusco (ed è una bella liberazione, se ci riesci!) vai al **154**.

154

Scavalchi il corpo del mollusco, che già si sta putrefacendo in un limo molliccio e puzzolente, e continui a scendere per la scalinata fino a giungere in una piccola sala. È un'altra stanza, Pip, costruita indubbiamente da mano umana, ma anche piuttosto antica e abbandonata da molto tempo. All'entrata ci sono i resti arrugginiti di una porta, e il soffitto è mezzo coperto da ragnatele. Un'uscita a nord conduce ad una galleria che scende leggermente. Nella sala ci sono alcuni oggetti piuttosto interessanti: un forziere, ben conservato nonostante la sua età, e una pergamena che sembra scritta da poco, abbandonata proprio vicino all'uscita.
Se vuoi prima leggere la pergamena, vai al **170**.
Se invece preferisci guardare nel forziere, vai al **156**.

155

È un vicolo cieco! Chi ha potuto fare una cosa del genere? Disegnare su una mappa un percorso con un vicolo cieco! E tu hai camminato fin qui per chilometri... non c'è altro da fare che camminare per altrettanti chilometri nella direzione opposta...
Tornato indietro, prova un'altra strada.

156

Il forziere è fasciato da lamine d'ottone ed è chiuso da una cerniera. Incastonato sul coperchio c'è un ornamento in foglia d'oro circondante un grosso rubino tagliato. Sembra ci siano diversi modi per cercare di

aprire il forziere, Pip. Potresti, ad esempio, semplicemente tirare la cerniera e provare a sollevare il coperchio (se fai così, vai al **171**).
Oppure, considerato che un forziere di questo tipo (che ovviamente contiene qualcosa d'importante) potrebbe avere un fermo segreto, puoi provare a premere il rubino (al **164**).
O forse sei troppo impaziente per queste sottigliezze da scassinatore: puoi usare la spada o qualche altro strumento per forzare il coperchio (al **169**).

157

Sei proprio un tipetto aggressivo, lo sai? Beh, dal momento che hai deciso di attaccare, puoi avere il primo turno contro quei mostriciattoli.
Ciascuno ha 4 PUNTI DI VITA, sicché un tuo colpo che vada a segno lo farà fuori all'istante. Il problema è che se non la fai fuori immediatamente, la Figura si mescolerà delicatamente al tuo corpo per succhiarti via ben 15 PUNTI DI VITA. Dico 15! Naturalmente la Figura si distrugge in questo processo di mescolamento; ma questo non è che ti interessi molto, vero?
Le Figure attaccano in sequenza: finché una non sarà uccisa (o da un tuo colpo, o dal suo processo di mescolamento), le altre resteranno sullo sfondo e non interverranno. Avanti, Pip! Tira bene!
Se le Figure ti uccidono, vai al **14**.
Se riesci a uccidere le Figure, vai al **162**.

158

Sembra aver funzionato molto bene: infatti, tutte le ragnatele sono sparite.
Continua al **165**.

160 - *Questa caverna è molto diversa dalle altre . . .*

159

Sembra aver funzionato molto bene: le ragnatele, infatti, sono tutte sparite.
Continua al **165**.

160

Questa caverna sembra molto diversa da tutte le altre che hai visto sinora. Strane strutture cristalline sono incastonate nelle superfici rocciose, e riflettono delicatamente la luce della torcia in mille bagliori sfumati di zaffiro e smeraldo. Sembrano tante luci magiche.
La caverna è ampia, molto più ampia di tutte le altre: il suolo scende verso il basso in una serie di grandi e piatte terrazze; sembrano tanti scalini costruiti per un gigante zoppo. L'ultima terrazza sparisce a nord in un imbuto che sale vertiginosamente, formando uno strano camino di uscita. Il tipico puzzo dei draghi pervade l'aria.
L'intera caverna viene improvvisamente illuminata da un brevissimo fascio di luce, e in questo istante infinitesimale hai una vista raccapricciante che toglie il fiato: centinaia e centinaia di draghi appollaiati nelle cavità della roccia, abbarbicati sugli spuntoni metri e metri sopra di te, appesi come pipistrelli in un orribile incubo. I loro occhi rossi come il fuoco ti osservano. Nemmeno tutta la cavalleria della Tavola Rotonda sarebbe in grado di sgominare quest'esercito di mostri sputafuoco. Persino le magie potentissime racchiuse nella Sfera, per le quali hai rischiato la vita, non sarebbero sufficienti a frenare quest'orda mostruosa. Tutti i tuoi istinti ti supplicano di fuggire.

Ma non puoi. Perché laggiù, sulla terrazza più bassa, acquattato attorno ad un rosso cristallo posto su una colonna di marmo, c'è la sagoma enorme, imponente, immobile del mostro che è il motivo principe del tuo viaggio in queste oscurità infernali: IL DRAGO DI OTTONE! I suoi occhi color dell'ambra si sollevano verso l'alto e sembrano guardarti dritto dentro l'anima! Un sibilo ... una lingua di fuoco verde e blu gli esce dalla bocca. Solo un piccolo esempio di quello che il mostro è capace di eruttare. Ma a questo punto, alcune parole senza suono echeggiano nella tua mente: «BENVENUTO, PIP, EROE E FEDELE SERVITORE DI MERLINO!»
Ti batte il cuore: ma questa è telepatia! Un drago telepatico? Mai nessuno ne ha parlato.
«MA NON IL DRAGO, SCIOCCO! SONO IO CHE TI PARLO, DA MENTE A MENTE».
Ti giri intorno, sgomento. Dimentico dell'ammasso orrendo di draghi che ti circonda, gridi a voce alta: «Chi sei? Dove sei?»
«SONO ETELBERTO, FRATE E GUERRIERO, PIP, UN EROE COME TE, MA LA MIA FORTUNA SEMBRA ESSERE IN DECLINO. DOVE SONO? LA VOLONTÀ DIVINA HA PERMESSO CHE QUESTO MOSTRO INFERNALE FORMULASSE UNO STRANO INCANTESIMO, E PERCIÒ ORA LA MIA ANIMA È SISTEMATA IN QUESTO SCIOCCO CRISTALLO ROSSO POSTO SULLA COLONNA DAVANTI A TE - QUI È MIO DESTINO DI RESTARE PER L'ETERNITÀ, A MENO CHE TU NON ABBIA LA FORZA DI SCONFIGGERE QUESTA BESTIA IMMONDA E

DI SPACCARE IL CRISTALLO PER LIBERARMI».
«Ma... come farò a uccidere il Drago di Ottone?» gridi disperato; perché, a dire il vero, quella sicurezza che mai ti è mancata finora, adesso è del tutto svanita.
«CON LA MAGIA, PIP! CON LA MAGIA E LA FORZA DELLE TUE ARMI. CI SONO STRANE FORZE IN GIRO PER AVALON DA QUANDO QUESTO MOSTRO HA APERTO LE PORTE DEL TREMENDO REGNO DELLA MORTE. MA CONFIDO IN TE, PIP - ABBI FEDE IN DIO E COLPISCI IL MOSTRO CON DECISIONE, ALLA TESTA - MA PRIMA DOVRAI SGOMINARE L'ESERCITO DEGLI ALTRI DRAGHI - CHE LA SFERA MISTICA TI PROTEGGA!»
Ha ragione, Pip, lo sai benissimo. Prima di avere l'opportunità di farsi uccidere dal Drago di Ottone, ci sono centinaia di draghi più piccoli da tenere a bada... Tira i dadi, Pip, fa' presto, altrimenti ti saltano i nervi!
Se fai 2-9, vai al **163**.
Se fai 10-12, vai al **166**.

161

Che malaccorto, Pip! Le ragnatele ti s'impigliano sulle mani, sulle braccia, su tutto il corpo. Non c'è più possibilità di liberarsi. Devi andare al **14**.

162

Guarda, Pip! C'è una sfera sul fondo del forziere!
È appoggiata su un soffice cuscino di velluto color

porpora, accanto ad una placca di ottone lucidato. Ti pieghi per leggerne l'iscrizione, che suona così:

SFERA DEL DOMINATORE DEI DRAGHI

Tutti i mostri sputafuoco sono soggetti alla Sfera. Per attivare i suoi poteri, soffia sulla superficie. Se sei veramente un dominatore di draghi nessuno sputafuoco di razza naturale ti attaccherà. Se non sei un vero dominatore di draghi allora la Sfera può ancora proteggerti, sebbene tu non possa esserne certo finché non l'avrai messa alla prova. Se lo sputafuoco è un drago magico, come i Draghi di Argento, di Oro, di Ebano, o di Ottone, o simili, la Sfera non avrà alcun controllo su di esso, nemmeno nelle mani di un dominatore di draghi.

Che scoperta, Pip! Peccato che tu non sia un dominatore di draghi; ma adesso hai almeno la possibilità di trascurare gli altri draghi di questo postaccio e di andare diritto dal Drago di Ottone. Rimuovi con cautela la Sfera dal suo cuscino e mettila al sicuro. Sei ancora perplesso su chi possa aver creato questa sfera, in che tempo, e che razza di persone siano i dominatori di draghi, titolo mai sentito ad Avalon.
Esamini accuratamente il forziere e poi la scala, ma non c'è nient'altro di interessante. L'uscita porta ad un tunnel che scende piuttosto ripidamente nelle viscere della terra. È molto diverso dalle altre gallerie dove sei passato finora e il tuo istinto, raffinato da tanti pericoli e tante imprese, ti avvisa che non sei molto lontano dalla meta delle tue peregrinazioni. E sembra che il tuo istinto abbia proprio ragione: la puzza di drago si fa sempre più intensa, mentre quel punticino luminoso, che vedevi in lontananza, man mano che avanzi si profila come l'ingresso di un'altra caverna. Dall'altra

parte dell'entrata giunge l'inconfondibile suono prodotto dal battito d'ali dei mostri sputafuoco.
Fai un profondo respiro, Pip, ed entra nella caverna, al **160**.

163

Soffi sulla Sfera, che si appanna per un attimo e poi si illumina d'un bagliore violetto. I grandi mostri alati reagiscono a questa luminosità: li puoi sentire sopra di te frullare sempre più intensamente con le loro ali enormi. Respiri profondamente ed inizi ad avanzare, col cuore in gola dall'emozione. Ti proteggerà la Sfera? Se l'incantesimo non funziona, tutta la tua esperienza, tutto il tuo coraggio, tutta la tua bravura e tutti i tuoi incantesimi non saranno sufficienti a difenderti dall'assalto dei bestioni alati.
I draghi non cessano un istante di volare, ti guardano continuamente ma non si muovono ancora contro di te. Giungi al bordo della prima terrazza e salti giù. Il Drago di Ottone non si scompone e non viene colpito dalla luce della Sfera, come d'altronde la placca ti aveva avvisato. In compenso non ti assale, e fin che sei così lontano sei tranquillo.
Il pericolo, per ora, può venire solo dagli altri sputafuoco. Brrr... speriamo che non ti attacchino. Esiti, guardi in alto: i draghi hanno occhi malvagi, colorati di viola per il riflesso della Sfera. Un bestione enorme balza giù da una roccia, plana verso di te, vira, fa un paio di giravolte e ritorna al suo rifugio.
Giungi alla seconda terrazza e salti giù. La Sfera, che stringi delicatamente, comincia ad emettere una musica: i suoni, sebbene flebili, echeggiano in tutta la ca-

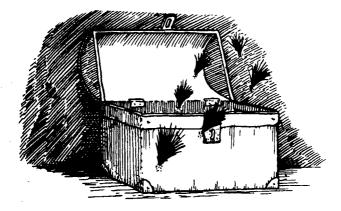
verna. A uno a uno quegli occhi malvagi iniziano a chiudersi, a uno a uno i grandi draghi chinano la testa e iniziano a dormire. Hai vinto il primo round, Pip! La Sfera ha avuto effetto, coi suoi poteri magici. Ora rimane il più grande, il più temibile dei draghi, il Drago di Ottone, che ti aspetta pazientemente. Riponi la Sfera, che continua ad emettere il suo canto, e impugna la spada. Coraggio, supera velocemente le terrazze che si frappongono tra te e il Drago e vai incontro al tuo vero destino!
Vai al **172**.

164

Il coperchio del forziere si apre! Ma, allo stesso tempo, la gemma risplende in un bagliore rosso sangue e rapidissimamente, diventa polvere. Questo ti costa ben 30 PUNTI DI VITA, Pip!
Se la polverizzazione della gemma ti ha ucciso, vai al **14**.
Se riesci a sopravvivere, vai al **169** per esaminare il contenuto del forziere.

165

Ahi, ahi. Ci sono delle piccole, strane Figure nere che escono dal forziere, Pip. Sono piccolissime, della dimensione d'una mano; sono sei e svolazzano come pipistrelli o farfalle. O anche uccelli, falene o qualsiasi altro volatile...
Comunque, quel che conta è che *non* sono solide! Somigliano a, a... sì a delle ombre. Probabilmente non sono niente, Pip, forse non sono nemmeno pericolose. Forse non c'è nulla di cui preoccuparsi. Però stanno venendo contro di te.

Se decidi di attaccare le Figure, vai al **157**.
Se decidi di attendere, per vedere se sono aggressive, vai al **168**.

166

Soffi sulla Sfera, che si appanna per un istante e poi s'illumina d'una intensa luce violetta. In alto c'è un gran fruscio d'ali, un grand'agitarsi: i draghi reagiscono alla luce della Sfera. Respiri profondamente e inizi ad avanzare. Ti batte il cuore: la Sfera ti proteggerà? Se l'incantesimo non funziona tutta la tua esperienza, tutta la tua bravura, tutto il tuo coraggio, tutti i tuoi incantesimi non saranno sufficienti a difenderti dall'assalto dei bestioni alati.
I draghi non smettono un istante di volare, ti guardano continuamente ma non si muovono contro di te. Giungi al bordo della prima terrazza e salti giù. Il Drago di Ottone non si scompone e non viene colpito dalla luce della Sfera, come d'altronde l'iscrizione ti aveva avvertito; in compenso non ti assale, e fin che sei così lontano sei tranquillo. Il pericolo, per ora, può

venire solo dagli altri sputafuoco. Brrr... speriamo che non ti attacchino. Esiti, guardi verso l'alto: i draghi hanno occhi malvagi, colorati di rosso per il riflesso della Sfera. Un bestione enorme balza giù da una roccia, plana verso di te, vira, fa un paio di giravolte, e poi ritorna al suo rifugio.
Giungi alla seconda terrazza e salti giù. Ma la luce della Sfera improvvisamente manda un guizzo agonizzante... ahimè, si spegne! Per un attimo che sembra lungo un'eternità c'è un silenzio pietrificante. Poi un pandemonio: i draghi iniziano a volare sopra di te,

creando una spaventosa turbolenza con le loro ali enormi. Iniziano a sputare il loro fuoco: la caverna è presto un inferno.
Lasci cadere la Sfera, che va in mille pezzi, e impugni con coraggio la spada. Ma i draghi ti sono già addosso e per loro questo combattimento non è che un breve e facile divertimento. Le bestiacce ti aggrediscono con i loro artigli e il fuoco che nasce nelle loro bocche. In quell'istante senti una voce nella tua mente ripetere: «DEVI RIPROVARCI ANCORA, PIP! PROVACI ANCORA! ANCORA...». Poi tutto è fiamme, zanne, artigli... Ti risvegli in un'altra caverna. Sei stordito ed hai metà dei PUNTI DI VITA che avevi prima.
Continua al **108**.

167

Hai perso l'arma che stavi usando, Pip. È rimasta intrappolata nelle ragnatele. Torna al **156** e prova con un altro sistema.

168

Le Figure si muovono delicatamente verso di te, in fila indiana. Sono sempre più vicine: la prima ti sfiora il braccio. Poi ti entra insensibilmente nel braccio. Ahi, Pip! Hai perso 15 PUNTI DI VITA!
Se questo ti ha ucciso, vai al **14**.
Ora anche le altre cinque Figure ti stanno venendo addosso, con l'intenzione di penetrare nel tuo corpo e di toglierti altrettanti PUNTI DI VITA. Devi combattere; per fortuna, ti basteranno 4 punti ai dadi per far sparire una Figura. Ma se sbagli il colpo, la prima Fi-

gura della fila ti entrerà in corpo automaticamente, sottraendoti 15 PUNTI DI VITA. Le altre aspetteranno il loro turno e perciò, se sarai ancora vivo, dovrai continuare a combattere.
Se le Figure ti uccidono, vai al **14**.
Se le uccidi tu, vai al **162**.

169

Dev'essere rimasto chiuso per moltissimi anni, questo forziere: c'è una tale quantità di polvere e di ragnatele che non si riesce a vedere niente dentro. Come risolvi questo problema?
Le togli con le mani? Vai al **161**.
Tagli le ragnatele con E.J.? Vai al **167**.
Cerchi di togliere ragnatele e polvere usando una delle tue armi? Vai al **158**.
Le bruci con una Palla di Fuoco o con un incantesimo simile? Vai al **159**.

170

Sulla pergamena, certamente scritta non molto tempo fa, ci sono queste parole:
Io, Etelberto, frate e guerriero, suddito leale di re Artù, figlio di Uther Pendragon, unico signore del Reame di Avalon, qui confermo ed attesto che per grazia di Dio e del mio pié veloce ho appena evitato la orribile creatura strisciante che fa guardia a questa stanza maledetta ed ho, per mia sventurata malsorte, esplorato il forziere che ivi è rinchiuso. Che tu, che vieni qui dopo di me, sia avvertito: questo forziere contiene un gioiello di altissimo valore. Ma esso contiene anche la morte, ed in molteplici forme. Le seguenti cose ho io rinvenuto:
nella cerniera uno spillo intinto di potente veleno;

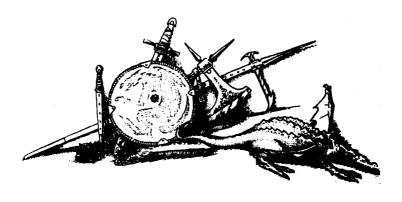
nel coperchio una pietra preziosissima che, premuta, aprirà il forziere istesso e scaglierà potentissima maledizione contro chi la toccò, causandogli perdita irrimediabile di TRENTA PUNTI DI VITA;
dentro il forziere istesso ragnatele simili in tutto e per tutto a ragnatele di ragni e purtuttavia non naturali, dacché questi trefoli terranno ben stretto chiunque li tocchi: né magiche spade possono tagliarle, bensì soltanto magici fuochi potranno bruciarle;
sotto dette ragnatele vi stanno creature della notte, ombre grandi quanto un palmo di mano, in tutto sei figure, ciascuna così debole che un solo colpo l'annienterà, ma così forti che un loro tocco ti sottrarrà QUINDICI PUNTI DI VITA;
e sotto queste creature umbratili c'è il tesoro: una magica Sfera che, così si dice, è l'unico mezzo con cui ogni eroe che quaggiù s'avventuri può sopravvivere tra i dragoni.
Ma io non metto tanta credenza in quest'ultima diceria. La mia fede è unicamente nella grazia di Dio. Lascio perciò qui la Sfera per chiunque venga dopo di me.
Questo io confermo e attesto,

Etelberto, Frate e Guerriero.

Ora vai al **156** per esaminare il forziere.

171

Dalla cerniera scatta fulmineo uno spillo, che ti penetra profondamente nel pollice. La ferita subito si gonfia e diventa bluastra. Il dolore è lancinante e si estende a tutto il braccio. Brutta faccenda. Lo spillo è evidentemente avvelenato, Pip. Se non sei protetto dai veleni, tira due dadi.

Se fai 2-4 sei immune a questo veleno; puoi perciò tornare al **156** per provare un altro modo per aprire il forziere.
Se fai 5-12 il veleno ti uccide: vai al **14**.

172

Sei giunto alla terrazza più bassa. Il Drago di Ottone improvvisamente si rizza sulle sue zampacce: nonostante la massa notevole, si muove con una velocità impressionante. Presto ti si avvicina; troneggia sopra di te e i suoi occhi color dell'ambra ti fissano con un'espressione di odio e di intelligenza. Sarà anche un drago, ma non è come gli altri. Questa è una creatura potente, forte e astuta. Adesso che gli sei di fronte riesci a capire meglio l'origine della leggenda che dice sia venuto dall'Inferno. Un'aura di magia soprannaturale lo circonda, un'aura malvagia ed infernale. Dovrai investire in questo ultimo combattimento tutta la tua forza, la tua intelligenza, la tua astuzia, la tua perizia nelle armi, la tua fede e le magie che ti restano, se vuoi avere una pur minima possibilità di farcela.

172 - *I suoi occhi lampeggiano d'odio*

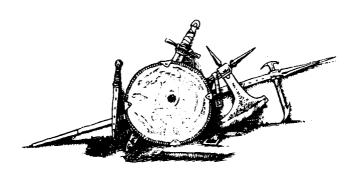
Il Drago di Ottone ha 150 PUNTI DI VITA. Sono tanti più dei tuoi. Per colpirti deve fare più di 5 punti ai dadi, e ti provoca 5 punti di danno in più con i suoi artigli e le sue zanne. E, dopo ogni terzo colpo andato a segno, erutterà una vampata di fuoco blu e dorato che ti toglierà 10 PUNTI DI VITA.
Tutti i tuoi incantesimi hanno effetto contro questo drago. Solo l'Invisibilità ha effetto parziale, poiché il Drago di Ottone può sempre percepire la tua presenza; ma in questo caso ha bisogno di fare più di 8 ai dadi per colpirti.
Fai bene i conti e in bocca al lupo, Pip (anzi, in bocca al drago!).
Se il Drago di Ottone ti uccide vai al **14**.
Se riesci ad ucciderlo vai al **173**.

173

L'enorme carcassa del Drago di Ottone si contorce ai tuoi piedi. Rapidamente balzi verso il rosso globo di cristallo per scaraventarlo via dal suo piedistallo e fracassarlo in mille pezzi.
Improvvisamente un'esplosione di luce illumina la caverna: di fronte a te, vestito di abiti consunti e macchiati, con uno spadone al fianco, si erge un robusto monaco dalla lunga barba e dagli occhi scuri e scintillanti, dalle folte sopracciglia e dai capelli neri come la pece.
«Per il santo mignolone di San Paolo! Si stava stretti, lì dentro!» ruggisce. Poi, inchinandosi leggermente, si presenta così: «Sono Etelberto, frate, guerriero e fedele servitore di re Artù, figlio di Uther Pendragon e vero signore di Avalon. Al tuo servizio».

173 - *Il Drago di Ottone giace morto ai tuoi piedi*

Poi esita e guarda il Drago di Ottone. «Beh, mi sembra che adesso tu abbia poco bisogno del mio aiuto, mentre io ho molte ragioni per esserti riconoscente. Ma, almeno» dice con una smorfia, sistemandosi la spada al fianco, «almeno potrò indicarti la via per uscire da qui. Così potremo tornare insieme a Camelot e recare la buona novella della vittoria sul Drago!»

IL TRIONFO DI PIP

Accadde un giorno ad Avalon che due personaggi, piuttosto malridotti, uscissero difficoltosamente dalla Caverna del Drago e finalmente giungessero, per tortuosi e segreti sentieri, a Camelot. Uno dei due era alto, aveva gli occhi scuri e una lunga barba nera: era un frate. L'altro, più piccolo e magrolino, ma non per questo meno forte, era un giovane ma esperto eroe: il suo nome era destinato a rimanere scolpito per l'eternità negli annali del Regno.
Camminavano lentamente, stanchi entrambi per le tremende fatiche e le straordinarie, pericolosissime avventure. Si trascinavano dietro un recipiente colmo di bottino. Non che Etelberto, questo il nome del frate, fosse molto interessato a quei tesori; era Pip, il giovane eroe, che aveva una differente concezione delle cose: già gli veniva l'acquolina in bocca al pensiero di chissà quanti altri tesori poteva racimolare nelle prossime avventure.

Il cammino procedeva monotono e senza ostacoli, poiché i due conoscevano la via e sapevano evitare i posti pericolosi, come Stonemarten. Ciò nonostante ci misero molti giorni per tornare al luogo da cui erano partiti (almeno, da cui Pip era partito). Lì, in un ampio prato, c'era Wanda la vagabonda, la mucca favorita di Pip. Il suo pelo era liscio e lucente, l'espressione contenta e la bocca piena di erba: era come se nulla fosse accaduto in tutto questo tempo.
«Ed ora che facciamo, caro amico?» chiese Etelberto, che sembrava essersi affezionato a Pip, da quando il nostro eroe l'aveva salvato dal Drago di Ottone.
«Beh, non lo so» rispose Pip, perplesso. «Credo che dovremmo andare da Merlino per raccontargli che ora il Drago di Ottone è definitivamente sconfitto. Così potrà recarsi da re Artù e pretendere la sua pensione. Ma, a dirti la verità, non so proprio dove andare a cercarlo. Ha un gran castello nella foresta, ma l'ultima volta che l'ho visto era nella caverna di cristallo, e nessuno sa come si possa raggiungerla».
«Ma tu lo sai!» protestò Etelberto. «Lo hai pur visto là dentro, no? Non ti ricordi la strada?»
«Non ho preso nessuna strada» spiegò Pip (attento a non spiegare troppo). «Fu lui a portarmici, con la magia!»
«Allora, forse ti ci riporterà di nuovo con la magia» esclamò Etelberto, «e, visto che è proprio questo il punto da cui sei partito, sarà bene che ci sediamo qui ad aspettare che faccia qualcosa. Merlino in fondo è un grande mago, almeno così si dice, il più grande del Regno. Dovrebbe capire subito che gli portiamo buone nuove».

E i due amici si sedettero sul prato, senz'altro da fare che controllare il tesoro, guardare Wanda la vagabonda brucare l'erba e aspettare. Aspettare, aspettare...

Nel frattempo, nella caverna di cristallo (che aveva un odore sicuramente migliore del puzzo della Caverna del Drago) il più grande mago di tutti i tempi aveva qualche problema con i suoi incantesimi.
Si trattava di un incantesimo abbastanza semplice (almeno in teoria), basato sul notissimo principio alchemico della trasformazione del metallo in oro. Dal momento che era molto preoccupato per la sua pensione, il mago aveva comperato un carico di piombo da un

mercante, e poi aveva affittato due cavalli da tiro per portarlo fino all'entrata segreta del suo attuale nascondiglio. L'acquisto e l'affitto dei cavalli lo avevano costretto a dar fondo fino all'ultimo centesimo ai suoi scarsi risparmi. Ma il mago era certissimo di aver fatto un ottimo investimento, grazie al quale avrebbe non solo recuperato ma anche più che triplicato il denaro speso. In una settimana aveva portato un po' alla volta tutto il piombo nella caverna di cristallo, lo aveva ammonticchiato nel mezzo della sala, accanto alla fornace (elemento importantissimo per l'operazione alchemica).

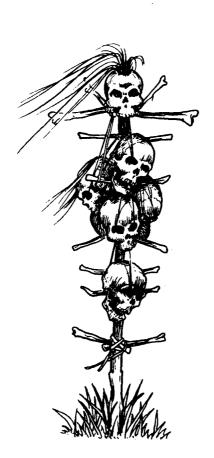
Per quelli interessati a questo genere di cose, posso dire che si trattava di un processo alchemico noto come Matrimonio Chimico della Regina Bianca e del Drago Verde, il che non aveva nulla a che fare con matrimoni, draghi e regine, e tanto meno con la chimica (quanta confusione può fare l'alchimia!): si trattava di fondere nella fornace il piombo e di aggiungervi delle erbe rare e varie spezie, puntando contemporaneamente una bacchetta magica e pronunciando un incantesimo particolare. Questa operazione Merlino l'aveva compiuta spesso, quand'era studente alle prime armi all'Università druidica di Llandogo. A quei tempi, sotto la sorveglianza dei suoi tutori, la cosa aveva funzionato sempre. Ma adesso, per qualche incomprensibile ragione, stava andando tutto storto. Il piombo si trasformava, ma non in oro: ogni volta che la formula magica echeggiava nella caverna, il piombo si trasformava in una specie di budino fumante.

La settima volta che ciò accadde, Merlino (a cui non piace il budino) avvampò d'ira, mise a soqquadro fornace e tutto il resto e andò via, sbattendo porte e

«Eccoli là, nella sfera di cristallo!»

scalciando a destra e a manca, in un'altra ala della caverna. Si riprese dopo poco, ma era così irritato da voler mandare immediatamente un maleficio contro il giardino dell'Arcivescovo di Canterbury (l'antipatia reciproca tra i due era notissima ad Avalon, sebbene nessuno, inclusi mago e vescovo, ricordasse come era iniziato questo imbroglio).
Sebbene non sia carino avercela con un Arcivescovo, fu una fortuna che Merlino avesse perso le staffe: infatti, cercando la bacchetta per i malefici s'imbatté nella sfera di cristallo (che aveva trascurato per settimane) e vi notò Pip ed Etelberto, accanto ad un recipiente pieno di oggetti preziosi e a Wanda la vagabonda; inoltre, cosa più importante, notò anche che il telone che copriva il bottino era spostato e lasciava vedere la testa del Drago di Ottone.
Merlino, a causa della sua miopia, si avvicinò alla sfera per controllare. Non poteva credere ai suoi occhi, e immediatamente fece una cosa davvero strana (e forse magica): si mise a danzare e a saltellare per tutta la caverna di cristallo ...

«Ci sarà un banchetto, certo» disse Merlino, «e un torneo e... così via. Io sarò l'ospite d'onore e tu stesso, giovane Pip, ti siederai tra i dignitari di corte, come riconoscimento per averci sbarazzato da questo mostro che tanto ci affliggeva».
«Posso portare Etelberto?» chiese Pip.
«Se si sistema un po'» disse Merlino cordialmente. Gli brillarono gli occhi, a conferma che stava seguendo qualche sua idea. Infatti disse: «Così mi daranno tutta la mia pensione, forse me l'aumenteranno. Artù di solito è generoso in situazioni come questa. Tu, Pip, potrai tenere tutti i tesori che hai raccolto; comprati un castello o qualcos'altro; forse preferisci una nuova fattoria per i tuoi genitori adottivi. Forse il re sarà abbastanza commosso da sollevarti al rango dell'aristocrazia. Mah, vedremo: sei ancora troppo giovane per queste cose. Credo che avremo molto tempo a disposizione per divertirci prima che inizino i problemi».
«Problemi?» fece Pip, perplesso.
«Certo. Hai fatto un bel lavoro con il Drago di Ottone, ma resta sempre l'Ingresso!»
«L'Ingresso?»
«L'Ingresso allo Spettrale Regno dei Morti!» tagliò corto Merlino, piuttosto seccato. «Te l'avevo detto: finché resta aperto, Avalon corre ogni sorta di pericoli. Comunque potrai sistemare quest'altra faccenda dopo che ti sarai rimesso in sesto, sarai venuto al banchetto e così via. Ricordati però che l'impresa col Drago di Ottone è stata una bazzecola in confronto a quella che ti aspetta quando dovrai entrare nello Spet-

trale Regno dei Morti». Merlino sorrise: «Ma ho fiducia in te, Pip. Sì, sì, davvero. Sono sicuro che se c'è una persona in grado di farcela, quella sei tu. Perciò non preoccuparti: ora torna nella tua epoca, riposati un po'. Ti chiamerò io quando dovrai accingerti alla prossima avventura».
Sì: questa sarà infatti la tua prossima avventura. E il tuo prossimo trionfo, se ce la farai. Il Regno Spettrale dei Morti è un gran brutto posto, ma sono certo che te la caverai.
Ci sentiamo, a presto ...

IL MONDO DEI SOGNI

Il mondo dei sogni si usa *SOLTANTO* quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

1. Entri nel mondo dei sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormita.

2. Entri senza armatura, e senza qualsiasi altro tipo di protezione.

3. Entri senza magie o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date in determinate situazioni.

4. Dal mondo dei sogni non ti è permesso portar via niente.

5. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel mondo dei sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**.

ORA ENTRA NEL «MONDO DEI SOGNI» TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.
Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

2

Sei minacciato da una piccola creatura volante a forma di sigaro, che ti sta attaccando come una zanzara inferocita. Ricordati che ogni suo passaggio in picchiata produce sul tuo cervello una vibrazione che ti toglie automaticamente 5 PUNTI DI VITA. La creatura in questione è un Tormentacervelli. Possiede 15 PUNTI DI VITA e la prima mossa tocca a lui. Devi combattere senza perdere tempo!

3

Sei inseguito da un Vampiro in un cimitero. Se la orripilante creatura ti prende, sei morto! Senti già un tremore nelle gambe: riuscirai a fuggire? Gioca due dadi per saggiare la FORZA del Vampiro, poi altri due per saggiare la tua FORZA. Quindi fai il confronto fra le due FORZE. Se il Vampiro ha un punteggio di almeno 5 punti superiore al tuo, ti prende...

4

Ti trovi nella Sala dei Banchetti di uno strano castello, che non è privo di attrattive. Non ci sono persone, solo suppellettili. Su un tavolo davanti a te si trovano due calici, uno di cristallo, l'altro di bronzo; uno contiene vino, l'altro veleno. Non c'è modo di distinguerli e devi bere da uno dei calici. Ora è il momento di vedere se hai FORTUNA con i dadi. Se esce più di 6, significa che ce l'hai fatta a bere dal calice giusto. Se esce un 6 o meno di 6, hai bevuto il veleno e in questo caso gioca di nuovo i dadi e sottrai il numero che esce dai tuoi PUNTI DI VITA attuali.

5

Stai cercando di fuggire dalla cima di un'altissima Torre, e sei già riuscito ad uscire da una stretta finestra nella speranza di calarti lungo il muro esterno. Sebbene ci siano degli appigli, la superficie è molto scivolosa. Gioca due dadi per scoprire se cadi. Meno di 6 e precipiti giù! In tal caso tira di nuovo i dadi per sapere se vai a finire su un terreno solido o nel fossato. Meno di 6 e sei finito sul terreno solido con una perdita di 10 PUNTI DI VITA. Se esce 6 o un numero superiore sei finito nel fossato, senza perdere però PUNTI DI VITA. Ora devi giocare ancora i dadi per vedere se sai nuotare. Meno di 6 e la risposta è no: muori annegato.

6

Stai camminando in un bellissimo Giardino Cintato, godendoti il sole estivo, quando vieni attaccato da uno sciame di Api. Ogni puntura di Ape ti costa 1 PUNTO DI VITA. Gioca un dado per vedere quante Api sono riuscite a pungerti.

7

Uno degli incantesimi di Merlino è penosamente fallito e ti ritrovi trasformato in un gambo di sedano. Ora stai crescendo tranquillamente in mezzo ad un orto. La vita insieme agli altri vegetali, come i cavoli e i fagioli, non è poi tanto male dal momento che potete sempre scambiare due chiacchiere. Ma ecco che la Capra di Merlino ha rotto il recinto e sta pericolosamente avanzando verso i sedani, brucando a destra e a sinistra. Gioca un dado per scoprire se le vai a genio come commestibile. Se esce meno di 6, un po' alla

volta ti sgranocchierà via 5 PUNTI DI VITA, prima di passare alle carote.

8

Stai giostrando in un torneo con il Cavaliere Nero, un temibile manigoldo che possiede 25 PUNTI DI VITA. Indossi un'armatura che ti permette di sottrarre 5 punti a qualsiasi danno inflitto contro di te. Ma la sua è migliore e riduce di 6 punti ogni danno inflittogli. Inoltre la lancia del Cavaliere Nero aumenta di 10 punti ogni danno che ti fa durante il torneo. La tua lancia però è stata benedetta dall'Arcivescovo di Canterbury e aumenta di 12 punti ogni danno che gli fai tu. Re Artù gioca i dadi per decidere chi avrà la prima mossa. Se esce da 2 a 6 toccherà per primo al Cavaliere Nero. Se esce da 7 a 12 toccherà a te.

9

Ti trovi in un cupo corridoio, faccia a faccia con un enorme Mostro del Sonno dall'aspetto scimmiesco. Non hai né armi né armatura, però lì nei pressi vedi due cofanetti. Hai il tempo di aprirne solo uno prima che il Mostro ti assalga. Tira un dado. Se esce da 1 a 3, dentro c'è una Daga Magica con la quale uccidi il Mostro in un solo colpo. Se esce da 4 a 6, dal cofanetto che hai aperto si sprigiona un gas narcotico, il che significa che devi dormire di nuovo e rigiocare i dadi per vedere se finisci un'altra volta nel mondo dei sogni.

10

Stai andando a caccia di cinghiali nella foresta, armato di un Arco e sette Frecce. Ognuna di queste procura

10 punti di danno quando colpisce e per farlo devi ottenere almeno 6 con due dadi. Entri in una radura e scopri un gigantesco Orco, sul punto di divorare una bella fanciulla. Hai tutto il tempo di scoccare le sette Frecce prima che l'Orco possa raggiungerti. Lui possiede 40 PUNTI DI VITA ed è così forte che infligge 15 punti di danno supplementari con la mazza enorme che brandisce. Hai sette possibilità di ucciderlo prima che ti afferri, ma non è tutto: a causa della sua lentezza ti resta ancora la possibilità di finirlo con le mani, e cioè di tirare i dadi per l'ottava ed ultima volta, prima che ti schiacci con la mazza.

11

In seguito ad una disputa con re Artù sul tema "Il mondo è piatto o rotondo?" ti ritrovi cacciato in una profonda segreta senza pane né acqua. Quanto ci resti dipende dal numero che esce giocando un dado. Per ogni punto, fino ad ovviamente un massimo di 6, ci languisci un giorno e perdi 1 PUNTO DI VITA prima che il re si impietosisca.

12

Ti trovi sulla cima di un'alta montagna, impegnato in una lotta di magie con un maligno Stregone che sta sul cucuzzolo della montagna di fronte. Vi state lanciando l'un l'altro delle gigantesche Onde Magiche di Fuoco Blu. Finché le Onde partono da ambedue le direzioni, si scontrano a mezz'aria neutralizzando l'effetto magico, senza procurare danni. Ma prima o poi uno di voi due resterà senza Onde, quindi gioca un dado per capire quante Onde sono rimaste allo Stre-

gone, e un altro dado per vedere quante ne hai ancora tu. Chi ha il maggior numero di Onde riduce della metà i PUNTI DI VITA che in quel momento possiede l'avversario, e vince la battaglia.

Regole di Combattimento

Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali
1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario (*)
Devi fare più di 6 con due dadi.

Per danneggiare un avversario
1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili ai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per far perdere i sensi a un avversario
Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario
Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature
1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.
2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. (*) Hai sempre con te Excalibur Junior (E.J.): per colpire ti basta fare 4 ai dadi, inoltre infliggi +5 punti di danno al nemico. Se hai letto *Il Castello di Tenebra* indossi la Giubba di Pelle di Drago: diminuisce di 4 i punti di danno che subisci.

Per recuperare i PUNTI DI VITA
1. *Dormire*: puoi farti una dormita in qualsiasi momento, tranne che durante i combattimenti. Tira un dado: se esce 5 o 6 dormi *bene*, e recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti al lancio di due dadi; se esce 1-4 dormi *male*, e vai nel *Mondo dei Sogni* in fondo al libro.
2. Altri metodi per recuperare PUNTI DI VITA ti saranno suggeriti durante l'avventura.

I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto o per ogni indovinello risolto.
2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Nelle prossime avventure puoi portare fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Reazione amichevole

Tira un dado *una volta* per il tuo avversario e *tre volte* per te: se il tuo punteggio è *inferiore* almeno una volta a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

Attacco magico

1. Pronunciare una formula costa 3 PUNTI DI VITA, anche se non funziona.
2. Ogni formula può essere usata al massimo tre volte. Una volta pronunciata si considera usata, anche se non funziona.
3. Una formula ha effetto facendo almeno 7 con due dadi.

Formule:

BAI: ti fa subire 4 punti di danno in meno.
BEN: aumenta di 10 punti il danno che infliggi al nemico.
RIDE: fa perdere al nemico tre scontri di un combattimento.
DAD: causa 10 punti di danno all'avversario.
AVIS: rende immuni al veleno, ma deve essere detta prima di ingerire le sostanze venefiche.
NIC: neutralizza un incantesimo gettato su un oggetto.
MIG: dà la possibilità di colpire due volte in ogni scontro di un combattimento.
INVISIBILITÀ: rende invisibili. Può essere usata *solo una volta,* e solo nei paragrafi indicati. Costa 15 PUNTI DI VITA.
DITO DI FUOCO: puoi usare la formula *una volta sola,* per lanciare fino a 10 lampi fulminanti che procurano 10 punti di danno ciascuno. Se ti avanzano lampi potrai usarli nelle prossime avventure.
PALLA DI FUOCO: puoi usare la formula *una volta sola,* per lanciare due palle che provocano 75 punti di danno ciascuna. Se non le usi, o ne usi una sola, potrai usarle nelle prossime avventure.

Ricominciando l'avventura

Se devi ripercorrere dei paragrafi già visti, ricordati che ogni avversario ucciso in precedenza resterà morto. Invece non troverai più i tesori o altri oggetti che c'erano prima, a meno che non ti venga detto altrimenti.

INDICE

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3

VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA	1
ALLA CORTE DI MINOSSE	2
IL RITORNO	3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE 1
LA FORESTA MALEDETTA 2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E. 4
IL COVO DEI PIRATI 5

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS 1
LA TORRE FANTASMA 2
NEL CASTELLO DI QUARRAS 3
LA PROVA 4
NINJA! 5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT 6
LO SCETTRO DEL POTERE 7
LA CORONA DEL MAGO 8

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4
GLI ADORATORI DEL MALE 5

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH	1

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE

Kata Kumbas

1

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

Holmes & Co.

libroFantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
4. IL MARE DELLA MORTE
   (Gord il miserabile)

Edizioni E. Elle

CACCIA AL DRAGO

2

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: e il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi fantastici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nel leggendario regno di Avalon, re Artù tiene la sua corte. Le terre più lontane sono minacciate da stregoni e draghi assetati di sangue. Per questo motivo i valorosi cavalieri della Tavola Rotonda, sono sempre impegnati per proteggere i deboli e riparare alle ingiustizie. A te è toccato il compito di eliminare il terribile Drago di Ottone, il mostro infernale che semina il terrore nelle pacifiche contrade di Avalon.

In questo libro il protagonista sei tu.
E c'è il mago Merlino al tuo fianco . . .

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-171-8

70681718

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu